

MEGAOCIO

Año 2
N.º 17
800 PÁGS.
\$500.000

ESPECIAL
VERANO

JULIO-AGOSTO

118 Págs.

AMSTRAD CPC • PC • PCW • SPECTRUM • AMIGA • ATARI ST • O'NEOLAS

ELVIRA ¡ADIOS MUNDIAL!

**EXTRA
EXTRA** **CPC**
Gráficos para
MICRODESIGN

DEVPAC SPECTRUM

■ Ensamblador
desensamblador

AMIGA ACTION REPLAY

■ La herramienta
del Hacker

GUIA DEL JUGADOR

■ F-29 Retaliator

POKES, TRUCOS Y CARGADORES

DIGITALIZADOR
DE VIDEO

Capture la imagen
con CPC

JUEGOS: Elvira, Blue Angels, Moya,
Escape From Sings' Castle, Cycles,
Defenders of the Earth, Invader,
Castle Master, Colorado, etc...

Suplemento
AMSTRAD
SINCLAIR
OCIO



VIVE UNA GRAN AVENTURA EN LA RESERVA INDIA CON:

COLORADO



- Una gran aventura
- Trueque con los indios
- Lucha con animales salvajes
- Movimientos reales
- Increíbles gráficas



ESPECIAL VERANO

MEGAOCIO

Bienvenidos a este número especial JULIO - AGOSTO de vuestra revista favorita. Los cambios que hemos efectuado han sido aceptados con elogios y un incremento de vuestras colaboraciones. A todos ¡muchas gracias. Como sabemos que el verano es una época de vacaciones y de relax buscamos todos aquellos temas que pueden ser más atractivos. Este primer número doble de MEGAOCIO tiene 116 páginas, ha supuesto un gran esfuerzo de redacción y edición que estamos seguros os va a encantar. No te olvidéis de nuestra cita en el kiosco en el mes de Septiembre.

PREMIADOS CONCURSO DEL NUMERO 1

GANADORES DE LAS DIEZ PISTOLAS Y JUEGOS NINTENDO

- # Juan José Molero Viciano (Barcelona)
- # Miguel Ángel Molino Molins (Madrid)
- # Albert Jans Casado (Barcelona)
- # Jaime Campas Cortijo (Valencia)
- # Jesús Jesús Pardo (Huelva)
- # Alejandro Nicolás Mercader (Albacete)
- # José Luis Molino Jarama (León)
- # José María Barrocal Mora (Salamanca)
- # Basilio Oscar Del Carrero (Madrid)
- # Ramon Llop Tarrats (Lleida)

GANADORES DE LAS CINCO CONSOLAS SEGA

- # Marcelo Abella Argandoña (Madrid)
- # Manuel Domingo Sánchez (Madrid)
- # Carlos Guzmán Castro (Zaragoza)
- # Luis Franco Saldaña (Zaragoza)
- # Pablo Ojeda Alonso (Barcelona)

Enhorabuena a todos los ganadores y muchos gracias por el entusiasmo que habéis mostrado por el concurso y por la nueva revista Megaoocio.

GANADORES DE LOS QUINCE JUEGOS SEGA

- # Urko Zozaga (Vizcaya)
- # José Joaquín Molino Mesa (Madrid)
- # Ocho Melio Barrio (Madrid)
- # David Castillo López (Navarra)
- # Eleonardo Martí Rodríguez (Tarragona)
- # Víctor García Meléndez (Almería)
- # Carlos Casado Ruiz (Albacete)
- # Miguel Andrés Pons (La Coruña)
- # Antonio Ángel Abad Casillas (La Coruña)
- # Álvaro Jiménez Martín (Alicante)
- # Armando Becerra Guez (La Rioja)
- # Luis Miguel Díaz Sánchez (La Coruña)
- # José María Aguilar (Barcelona)
- # Manuel Urbioste Muiños (Girona)
- # Jolán Querejeta Miravalles (Murcia)



*Enrique Martínez de Castejón
Software editor de Megaoocio
premiado*

GANADOR DE LA MOTO DELTA

- # Daniel Sorla
Guberna
(Murcia)



MEGAOCIO

SUMARIO

Año 1 Núm. 17

6. NOTICIAS Y ACTUALIDAD

Coktel Educativo.

14. JUEGOS RS-232

Una nueva forma de jugar.

16. RAMJET

Un copiasior hardware para Spectrum.

22. APPETIZER

El Pasé de utilidades para Amiga.

24. ATARI LYNX

Games of Zendocon.

26. VIDICPC

Digitalizador de vídeo.

28. ELVIRA

El último lanzamiento de Horwaroft.

30. FUTBOL

Kenny Gaiglish y Mundial de Fútbol.

34. JUEGOS

Cyber, Maya, The Colonels Request, Colorado, Icarus, Escape from Singes Castle, All Dogs go to Heaven, Castle Master, Defenders of the Earth, Choy Lee Fat, Star Byte, Xenomorph, Dynamic Tennis, Jahnmanon, Blue Angela y Senda Salvaje.

67. AMSTRAD SINCLAIR OCIO

68. TALLER DE HARDWARE

Proyecto RS-232.



18. AMIGA ACTION REPLAY

La mejor herramienta para el Beeber.

20. RATON Y EXTRA CPC

Autoedición y gráficos.

Director: Luis Jorge García. Director Técnico: Justo Maurín Pastor. Redacción: Federico Rubio, Micael Salazar, Diseño, Maquetación y Autoedición: Juan M. Calvo. Carlos del Castillo, Eugenio Barrio, G. Enrique Alcarán, Fotografía: Mariano Rico. Colaboradores: Enrique Sánchez, Andrés Samadío, Javier Barrio, David Burgos, José González, César Valencia. Publicidad: Mercedes Álvarez. Dirección: MEGAOCIO. Alameda 110. Local 8 posterior 28016 Madrid. Fotomecánica: Graf. S.L. Impresión: Lerner. Depósito Legal: M 5 425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación. Coordinador General: Justo Maurín. Jefe de Producción: J. Ignacio Roy. Dirección, Publicidad y Administración: Alameda, 110. Local posterior 28016 Madrid. Teléfono: Publicidad: (91) 253 97 10. Administración-Suscripciones: (91) 533 06 28, Redacción: (91) 253 77 34. El editor no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.



70. CRAZY SHOT

Para jugar con la pistola Phaser.

71. DEV'AC

La mejor utilidad para ensamblar.

72. LISTADOS CPC

Todavía y juega al Tetris.

74. CONSOLAS

75. JUEGOS

Cantabriana y Golden Axe.

80. TRUCOS

Da fin a los mejores juegos.

86. LA GUIA DEL JUGADOR

F-28 Batallador, te enseñamos a volar.

88. EL BUZON DE LECTOR

Con la colaboración de los lectores.

90. BIG CHIPO HISTORY

Editorial

¡Más Megaocio!

Una vez a punto de acabar los Megaocio y ya libre de la pantalla de televisión, podemos sacar una caja de revistas y gorras (¡¡¡Gorras!!!) y seguir recomiendo, dedicando sobre nuestras cómodas y apacibles sillas, disfrutando con el y leyendo el especial de Megaocio.

Esperamos que lo pasaréis en grande con la revista. Son 116 páginas, que se dicen fáciles, las que hemos preparado hasta nuestro retorno, en Septiembre y estamos volviendo a ellas de nuevo, con 16 páginas llenas de nuevas ideas.

Cuando el verano traxeron a los abuelos en un mes de Septiembre y las vacaciones toquen su fin, recordando las amas, oficinas, colegios e institutos, Megaocio estamos allí, esperando en los bancos, con más afición, más, más y más que nunca, porque Septiembre es un mes muy especial para el mundo de los videojuegos y también es cuando se celebra una de las más importantes fiestas de juegos en el Reino Unido, la European Computer Entertainment Show, pero para todo esto todavía quedan meses y ahora lo que hay que hacer es descansar, esperando que el tiempo discurra lo más lentamente posible... ¡¡¡hasta Septiembre!!!

92. CORREO

96. C.V.C.



ATARI



A tari 520 st serie oro

Un 66.000 a 68.000 pesetas. Con el objetivo de poner la potencia de los 66 bits al alcance de todos los usuarios que desean introducirse en este nivel, Atari ha lanzado al mercado un nuevo modelo, el Atari 520 ST Serie Oro.

El nuevo equipo incorpora el microprocesador de 16 bits, 68 000 de Motorola, que posibilita alcanzar a los usuarios de ordenador, la gama de ordenadores 512 al precio de 66 000 pesetas (sin incluir el monitor, aunque dicho equipo viene preparado para ser conectado al televisior) y va dotado del nuevo sistema operativo TOS (versión 1.4).

Por su parte, la nueva versión del sistema operativo TOS 1.4 introduce cambios de innovaciones en los programas del equipo, como son una mejora sustancial en el manejo de ficheros, un acceso más rápido y una copia más rápida de discos a través del sistema operativo, así como una mejor gestión del disco duro.

La oferta del nuevo modelo incluye por Atari al completo con la adquisición de 6 programas de diferentes aplicaciones y el Power Pack, que incluye 20 de los más importantes juegos del mercado.

IBM ¿MAQUINAS DE JUEGOS?

Existe número de que la computadora, con el nombre IBM está desarrollando una nueva máquina orientada al mundo de los videojuegos. Según parece el proyecto está originado en las IBM EDWNS de Fujitsu con una capacidad más sencilla, procesador de 32 bits (386), unidad de 5.12 KGM interna y 1 Mb de RAM. El precio podrá oscilar entre los 1.400 y 2.000 dólares. ¿Será cierto?

UN CATALOGO DE AVENTURAS

La empresa brasileña Inter-Medios, ha creado un catálogo de software con cerca de 150 "títulos" del precio de los programas orientados a los usuarios de aventuras. La mayoría de los productores de software se encuentran en el Inter-Medios, Soma De Lira y Mag, entre otros, que dicen algunos, los programas podrán ser adquiridos a través de Atari SA, PC, Mac y PCW, con precios que oscilan en 10 y 40 dólares (de 2.000 a 8.000 pesetas), existiendo en España algunos de los títulos citados.



Si os gustan los coches, la velocidad y el riesgo, está claro que Drivin' Force es vuestro juego. Hasta cuatro jugadores con un sistema tan rápido como el viento, las emociones de conducir están muy contagiosas y os harán disfrutar. La empresa creadora es Digital Magic Software y será distribuida en todo en España por System-4.



La empresa española System-4 está elaborando un interesante pack de juegos para PC llamado "Top 10 Solid Gold". El pack está compuesto de diez juegos entre los que se encuentran: Super Huey (simulación de vuelo en helicóptero), Drifren 3 (simulación de guerra realista), Navarón 6 (simulación naval), Computer-Banders Inside Trezor (simulación del mundo de las finanzas), Double (programa de dibujo), March, B-Rally, Invaders y Sanction (entre muchos otros).

007

Alcala 211 MADRID 28008
Tel. 91/236.14.30
Fax 91/236.14.81
ESPAÑA

SOFT



**DEMONSTRACION
AMIGA
3000**

**INTERMARCHÉ
APERTURA
SALA DEMOSTRACIONES
VIDEO/AUDIO
PROFESIONAL**

**AMIGA 500
AMIGA 2000
AMIGA 3000
GENLOCKS BROADCAST
DIGITALIZADORES
SECUENCIADORES MIDI**

PRONTO EN EL

**SERVICIO POSTSCRIPT
SERVICIO DIAPOSITIVAS
CONVERSION FICHEROS
ATARI/PC/IMAC/AMIGA
DIGITALIZACIONES
ROTULOS
PARTITURAS LASER**

- ✓ Reproducción en Vídeo, Animaciones y Legotipos en 2D y 3D
- ✓ Asesoría completa a cualquier nivel
- ✓ Digitalización y Tratamiento de imágenes
- ✓ MIDI Profesional a su alcance

KICK OFF 2

**RITMO ALUCINANTE -
JUEGO TACTICO
SOBERBIO -
PRECISION REALISMO
- ENORME
JUGABILIDAD**

KICK OFF 2 es un juego de una
gran trascendencia en la jugabilidad de
KICK OFF, ganador del premio al
JUEGO DEL AÑO en el Norte
Oriente y centro y alrededores europeos
en todo el mundo.

Se han añadido en momentos de
espectaculares acciones al juego que
se efectuaba en minutos y miles de
personas en todos los países.
Campo de tamaño real con
"softfalling" multimediosidad y con
los jugadores, árbitros, etc., en
proporción correcta.

Opción 1 a 4 jugadores

Máximo 100 años

Opción EQUIPO DE DOS
JUGADORES y nombre al jugador o
equipo como

2 jugadores.

Desde los jugadores, cada uno
con una computadora, área de
ataques (Primer, Penaltis, etc.) y habilidad
para (Tiro, Cesta, etc.)

Controlar jugadores del jugador para atacar, pasar
objetos, defender o pasar al balón y hacer cosas
diversas en el juego en "táctica"
Controlar EQUIPO DEL JUGADOR para pasar la
bola o hacer cosas.

Visualidad de TIPO LINEAL incluyendo la posibilidad
de pasar al lado y después de "táctica" al jugador de
la familia del jugador. 9 tipos de ataques de CONTROL
con control completo de la potencia y dirección del
juego. SEQUE DE BANDA como y largo
Seleción del equipo de una pantalla de 10 jugadores
con selección y elección y cambio de equipo.
Combinaciones de LIGA y OPA con descuento por
táctica. RECONSTRUCCIÓN y nuevo juego con
LANZAMIENTO DEL TENDERO DEL PENALTI en caso de
reglas.



KICK OFF 2

Ampliación de juego 10 REPLICACIONES DE

JUGADOR con goles en memoria

Partidas para MEX, MEXICO y MEXICO las representaciones

de jugadores y más el efecto de GOLLE DE ORO

(GOLLE DE ORO) con 4 minutos y 10 segundos

Partidas de campo equipos PLAYIN MEXICANOS para

un juego simple y en juego de liga (MEXICO y 100 años)

Campo con propias tácticas diseñadas en PLAYIN

MEXICANOS

Control con goles y acciones 24 REPLICAS de juego

en un juego de tiempo y más, reglas del

FUERA DE JUEGO y un número de goles como

que hacen el juego 100 a 1 al jugador y perfecto de

total

54

SYSTEM
de España, S. A.
P.O. Box 1000, 10
2800 MADRID
Tel. 700 01 01
Fax 70 01 01



ANCO



COKTEL EDUCATIVE

Aprender jugando

Aunque en Europa el software educativo lleva ya algún tiempo funcionando y la mayoría de los usuarios lo conocen, en España es una novedad aún sin explotar. Por esta razón System 4 y Coktel Vision han creado una nueva compañía dedicada en exclusiva al campo de la enseñanza asistida por ordenador: COKTEL EDUCATIVE.



Coktel Educativo es la primera compañía en nuestro país (organizada por dos empresas de software de reconocimiento) dedicada al desarrollo de software educativo.

Todos los programas, en principio, estarán disponibles para los ordenadores Atari, PC y Amig, aunque se está considerando la posibilidad de adaptarlos al Amstrad CPC disco. De momento los primeros trabajos se centran en: CIB y las áreas de Matemáticas, Inglés y Multiprogramación.

Es interesante recordar el programa "Lo, el Diccionario", que existe en la

Presentación de Coktel Educativo en el Hotel Font.



Estos son algunos de los primeros títulos que saldrán a la venta: "Balada", "Enigma en Oxford", "Los Tres Cerditos se Divierten", "Los Pequeños Castores en el Bosque", "Jo, el Dramedario" y "Picsou Cazador del Tesoro".

cola de este simpático animal del desierto, que ha perdido la pista desde su nacimiento hasta el saber más allá por el pagador deberá ayudar a la asombrada de nuevo se duplica, cuando todas las similitudes que existen por perder sus amigos. Pese a ello deberá dar respuesta a una gran cantidad de cuestiones matemáticas, dependiendo siempre de la ayuda del "Fino de la Ventana".

El inglés está representado por dos programas, "Balada" y "Programa en Oxford". Son estructuras fundamentalmente en términos de pedagogía activa, creativa, y exploratoria, más juegos, diccionarios, y un largo etcétera que por su calidad gráfica y técnica, los convierten en la herramienta ideal para el aprendizaje del inglés.

Fue último con entusiasmo con los programas de Multipercepciones, una singular colección para los más jóvenes. Son programas basados en los conceptos de Walt Disney, lo que ya los dota de un especial atractivo para los niños, más pequeños. Gracias a este tipo de programas el niño descubre el sentido de la observación, de la memoria y de la reflexión.

Según las previsiones de Oxford University, en breve saldrán a la venta diez primeros títulos que se verán muy presentados por otros tantos antes de que acabe el año.

María Martínez (Directora de Oxford University) y Juan Carlos (Director General de Oxford University).





TOPO SOFT Y LA WARNER

Quando muchos se están preguntando qué relación existe entre Topo Soft y la Warner. La respuesta hasta no hace mucho era ninguna, aunque Gabriel Nieto, director de la compañía, ha aceptado realizar conversaciones y preparar el lanzamiento de dos juegos, ambos basados en las películas GREMLINS II y CRITTERS II.

Leyembre de las películas, Gremlins II, es responsabilidad de una compañía paraguaya en el mundo del cine, Steven Spielberg y Joe Dante, que ya transformaron sorprendentemente con la primera parte de esta saga.

El tema del juego es, todavía secreto, aunque según declaraciones de la compañía, se conflictará el espíritu de la película.

El lanzamiento de ambos juegos se realizará, aproximadamente, en el mes de septiembre, de la mano de Inter en España y de IBM en el resto de Europa. Os mantendremos informados.



Digitalizaciones en Amiga

La empresa New Batch S. de C. S. A. está desarrollando un sistema electrónico para el Commodore Amiga, que al recibir digitaliza- ción con un escáner de color

permite realizar imágenes de documentos, fotos o dibujos a que se digitalizan, una computadora que almacena estos en un digitalizador. Nuevo y mejor sistema de Digitalizaciones, por ejemplo, a un nivel de valores se le superpone la función de grabación de vídeo, que produce una digitalización. Para mayor información.

El Separador de Color, New Batch S. de C. S. A. permite realizar imágenes de documentos, fotos o dibujos a que se digitalizan, una computadora que almacena estos en un digitalizador. Nuevo y mejor sistema de Digitalizaciones, por ejemplo, a un nivel de valores se le superpone la función de grabación de vídeo, que produce una digitalización. Para mayor información.

Los escáneres almacenados con esta información, los escáneres son, realmente, escáneres, y muestran una vez la primera del escáner y se producen.

INFORMAT



Del 1 al 9 del mes de Junio en Barcelona, ha tenido lugar una de las más importantes ferias de informática de nuestro país. Informatic 90. Allí estuvieron presentes las más importantes compañías del sector, presentando sus nuevas máquinas y potenciando sus servicios.

Actualmente presenta con dos nuevas máquinas siguiendo el tema que le caracteriza, incluida a bajo precio. Se trata de un AT personal con disco duro, tamaño de 3 1/2" o mayor de dos modelos 286B6 y 286B5. La serie se presenta en un tamaño más pequeño que un microcomputador. Sin embargo, incluye una computadora, que además ofrece la posibilidad de hacer 80x86 y conectarla al ordenador para transferir datos directamente sin necesidad de

El Color Computer II personal, mediante la conexión de dos Amigas, la utilización de Ram 256 colores simultáneamente en pantalla. El protocolo de Amiga reduce notablemente el coste durante toda la vida, utilizar papel o para utilizarlo como impresora.

Una de las novedades más esperadas con la aparición del Amiga 500i y allí estuvo, en el pabellón de Comodoro haciendo demostraciones de animación gráfica y de sus poderosas 25 Mhz. Mod Chipmunk, por su parte, presentó en el mismo stand un nuevo periférico que permite conectar dos Amigas y utilizar una paleta de 256 colores simultáneamente en pantalla.



BUCCANNEERS

Si le gustan las aventuras de piratas estas de usted, porque con esta cartilla de software GLI, de la que ya hablamos en números anteriores, está preparada un emocionante lanceadero: el juego **Piratas**.

Los jugadores al momento del lanzamiento se ven el juego en una combinación de tres imágenes sucesivas, **Buccanneers**, que a su vez se ven en una pantalla impuesta de la computadora.

Se trata de la primera conversión en Español de una COIN OP.

El juego está disponible para todos los formatos: aunque presentará en las versiones de 16 bits como Amiga, Atari ST y PC. La idea de lanzamiento es el mes de octubre.



LINE

Análisis 40
Teléfono
0431 41 55 35
0431 41 54 25
0431 41 54 25

- LOS MEJORES PROGRAMAS PARA CPC, PLUS Y PC COMPATIBLE.
- MEJOR VENTA POR CORREO (CONTABILIZADOS).
- SERVICIO DE ENTREGA RÁPIDA.
- 6 MESES DE SERVICIO HOT-LINE GRATUITO Y 30 DÍAS DE GARANTÍA CONTRA TODO DEFECTO DE MATERIAL.
- HORARIO DE LLAMADAS: DE 11 A 1 Y DE 4 A 8 (De Lunes a Viernes).
- IVA (12%) NO INCLUIDO.

MINI OFFICE... 1.800.-Ptas.

Este paquete integrado se compone de un procesador alfanumérico, teclado de 30 teclas, pantalla de vídeo (300x400), impresora, programas para gestión de archivos, Manual en castellano.

MINI OFFICE... 1.800.-Ptas.

Programa de subedición para crear dibujos, diagramas, informes, páginas de publicidad etc. Se puede manejar por teclado o con ratón (opcional). Manual en castellano.

CHERRY PAINT... 1.400.-Ptas.

Se trata de un programa de dibujo basado en la utilización de colores y pinceladas. Posee una excelente presentación y una gran facilidad de uso. Este programa está integrado en el conjunto.

SAORI - INTERFACE... 11.400.-Ptas.

SAORI - INTERFACE - CHERRY PAINT... 14.000.-Ptas.

SAORI - INTERFACE... 11.400.-Ptas.

MINI OFFICE... 1.800.-Ptas.

ULTRASOUND... 4.500.-Ptas.

Este excelente programa de edición se compone de los siguientes módulos:

- Un emulador de voz (un emulador de sonido).
- Un modificador de sonido (el generador de efectos especiales).
- Manual en castellano.

ULTRASOUND 128... 4.500.-Ptas.

Modificador de texto profesional. Reductor integralmente al castellano. Tiene una excelente presentación ya que, por ejemplo, trabaja en formato línea y utiliza toda la capacidad del procesador analógico. El segundo banco de memoria por lo cual se pueden crear ficheros muy extensos. Funciona con cualquier tipo de impresora (matricial y todo) perfectamente todos los caracteres especiales.

ULTRASOUND CPC... 4.500.-Ptas.

Este programa consta de 6 tipos diferentes de letra y uno último para ampliar las prestaciones de ULTRASOUND.

ULTRASOUND 128 - ULTRASOUND... 4.500.-Ptas.

ULTRASOUND CPC... 4.500.-Ptas.

Este programa se encarga de hacer selección de pantalla por pantalla (como en dos formatos diferentes: uno en formato A4 y otro en formato postal). El programa funciona perfectamente en castellano.

ULTRASOUND 128 - ULTRASOUND... 4.500.-Ptas.

Programa que se utiliza como herramienta para crear, imprimir, guardar y donde se necesita tener una selección de pantalla y donde se necesita tener una selección de pantalla y donde se necesita tener una selección de pantalla.

ULTRASOUND 128 - ULTRASOUND... 4.500.-Ptas.

Este programa consta de un sistema de trabajo con una potente presentación de dibujo electrónico en pantalla y trabajo en modo O y I. Incluye un programa de selección de pantalla y está en castellano.

ULTRASOUND 128 - ULTRASOUND... 4.500.-Ptas.

ULTRASOUND 128 - ULTRASOUND... 4.500.-Ptas.

VIA DE DISTRIBUIDORES

BARCELONA: MULTISISTEMAS INFORMÁTICA S.L. TEL. 01 41 11 11 11
BARCELONA: MULTISISTEMAS INFORMÁTICA S.L. TEL. 01 41 11 11 11
BARCELONA: MULTISISTEMAS INFORMÁTICA S.L. TEL. 01 41 11 11 11
BARCELONA: MULTISISTEMAS INFORMÁTICA S.L. TEL. 01 41 11 11 11
BARCELONA: MULTISISTEMAS INFORMÁTICA S.L. TEL. 01 41 11 11 11

BARCELONA: MULTISISTEMAS INFORMÁTICA S.L. TEL. 01 41 11 11 11
BARCELONA: MULTISISTEMAS INFORMÁTICA S.L. TEL. 01 41 11 11 11
BARCELONA: MULTISISTEMAS INFORMÁTICA S.L. TEL. 01 41 11 11 11
BARCELONA: MULTISISTEMAS INFORMÁTICA S.L. TEL. 01 41 11 11 11
BARCELONA: MULTISISTEMAS INFORMÁTICA S.L. TEL. 01 41 11 11 11

Juguemos juntos, pero no revueltos

JUEGOS RS-232



Cable Data Link

Pensando intensamente en mejorar vuestra vida social, MBS&MBS HardSoft os brinda una guía paso-a-paso para ser artistas en interfaces y conectar ordenadores entre sí (lúdicamente hablando, of course).

Conecta, conecta, aliándose para todos los actos humanos que lo requieren y para los que hay lo cobro, que en Datatalk es básicamente una herramienta para que dos computadores puedan participar nivel humano, pero pero desde ordenadores distintos. Ambas aparatos, mucha atención se va poner con el cable y con el cable es lo importante de la historia del hoy. Tiene poco sobre decir que hay que tener dos unidades softwaremáticas del mismo juego, una para cada ordenador. Y puesto a instalar, se prefiere que ese juego por esta particular vía a solo Datatalk. No es tan con glándulas como parece, de verdad.

Los juegos más famosos con esta alternativa maravillosa llevan años en el mercado, aunque más a nivel de distribución que de éxito. Se lleva la palma la gama del "Starblitz's Flight

Simulator" (II, III y IV), el cual era el Datatalk para que dos jugadores vuelan simultáneamente en el mismo espacio aéreo. Además de un uno de los más conocidos, fue el primer juego que le puso a disposición de los ordenadores caseros.

Además de jugar a volando libremente acerca de los juegos con los que podéis pasarlo pero que muy bien, algunas gamas a nuestro departamento de ingeniería habíamos dirigido por el señor Dato, qué se prefiere para vuestra realidad.

La comunicación se realiza via RS-232, lo cual ya nos da una buena idea de que los ordenadores a nosotros deban tener tal interés. Se no lo inventa o inventa, caso del K.P., el Tally de Hardware de ese mismo sistema se realiza con un cable, otro con un cable lo

supongamos que ya tenéis un programa que soporte el Datatalk y después, haremos supuestos sobre la conexión necesaria. Por este cualquier cable es válido. Son pocos los que otros y otros minutos para que funcione correctamente. En un lado o en el otro tenemos los pines de un conector y los pines de otro, mirando cual se une a cual. Avanzamos, pongamos un conector, que muchos pines no llevan cable, bien es un conector, bien es otro, bien es los dos. Del 3 al 18, por ejemplo y ambos inclusive, no se conectan.

A la hora de la conexión hay que tener una referencia sobre el cable de como de como conductores y dos conductores (que no conductores) de 35 pines tipo "D". Se no son muy difíciles en el arte de la soldadura, fíjate a eso siempre cuando que dudéis haciendo a alguien a cambio de una conexión. Pasa, los diagramas por la red también podría servir los siempre.

A nivel amistoso y con la una línea total de que siempre está la una línea o una posible, ver que los pines 6 y 8 del primer conector van al pin 20 del segundo. Y los pines 20 y 22 de la primera, es decir, los pines 6 y 8 del segundo conector van al pin 20 del primero. Fácilísimo.

Para el momento para dependiente de si el actual es mucho o también, los computadores también. En la misma perspectiva en una computadora dos ordenadores que pueden conectar. En una cuestión de lógica, obviamente.

Volvamos a los juegos. Hay muchos pero no todos por desgracia. Algunos son nuestro amigo por. Por si alguien tiene la oportunidad de tener algunos por sus propios de (de), hablo menos de los que caben por América, Europa y parte del extranjero. Qué los más divertidos para jugar con el Datatalk son el "Empire" y el "Gallant Invasion". Si tenéis ocasión de hacerlo con alguno de ellos no lo de des a un momento.

PIN		PIN
1	→	1
2	→	3
3	→	2
4	→	5
5	→	4
6	→	7
7	→	20
8	→	8
20	→	6
		8

Conexión de las pines

Los teléfonos pueden del tipo "búsqueda directa automática" como "Palmer", "Lain", "A-10 Warburg" o "Flight of the Intruder". El "Lain" y el "A-10 Warburg" permitiría que los controladores operaran en tiempo real, es decir, en un solo paso o en un tiempo y se activan solo uno y, como final, automáticamente.

Mejores en plan económica, el "Palmer" tipo más barato y más que vienen en versiones. Claro que también que unirse a la red y que, en algunos casos, y como es que la gama, por el hecho de conseguirse a los cables con plugas y "cables", se empezaron a llevarse la corriente. Es muy recomendable para usuarios y usuarios móviles. Este porque el sistema, como sistema integrado y los usuarios tienen bastante de usuarios.

Cuando el tema sea la velocidad, para con el "Datsun" adquiere uno de los modelos más alto. Carro de motor con el "BMW" y el "Datsun" y de hecho, de hecho, con el "BMW" y el "Datsun", los usuarios que no se sienten fácil como.

No siempre funciona la cosa, pero dicen los usuarios que hay usuarios a los que se puede encontrar una interesante solución. No es, en la forma, según por el hecho, la cosa.



Falco



AVC Alentejo

Probablemente, cuando más juegos en el sistema y más saliendo como usuarios. Los usuarios, en algunos casos, que se juegan en contacto con los usuarios y de la lista al respecto.

No queremos depender de los usuarios, los usuarios que algunos

en juegos en algunos sistemas, pueden algunos problemas a la hora de que el sistema se pueda encontrar en algunos de los usuarios, pero que no se puede encontrar el sistema. Uno de los usuarios, cuando va la hora de encontrar.

VIDEODAT

REPRODUCCIÓN DE DATOS EN TIEMPO REAL
BIEN TO MODO A CAMBIO PIN:

MSX 21 Spectrum	7.500
MSX 21 Spectrum	10.000
MSX 21 Spectrum	10.000
MSX 21 Spectrum	10.000
MSX 21 Spectrum	10.000
MSX 21 Spectrum	10.000
MSX 21 Spectrum	10.000

Porque se usa

Además, se puede por el hecho de que el sistema se pueda encontrar en algunos de los usuarios, pero que no se puede encontrar el sistema. Uno de los usuarios, cuando va la hora de encontrar.

Fabricamos toda clase de periféricos para AMIGA:

MSX 21 Mega RAM 50K
Amplificadores para el sistema
Sistema de control para el sistema
Sistema de control para el sistema
Sistema de control para el sistema
Sistema de control para el sistema
Sistema de control para el sistema



MMS S.A.
Santo Domingo 11.17 224
00002 00002 00002
Tel. 000 217 21 21 21 Fax 000 217 21 21

RAMJET + 3

El único copador por hardware que hace copias independientes a cualquier velocidad en el Spectrum +3 y +2A. 16.000 Plus. Multitarea 3 para Spectrum +3 y +2A. 8.000 Plus.

TODOS LOS ACCESORIOS PARA AMIGA

HARD MICRO

C/Alfonso, 100 Santa Cruz de Tenerife. 38001. Tel. 028 28 28 28. 0000 0000 0000



RAMJET +3

Un transfer para +3

Un transfer es un puente: capta de inmediato un programa ubicado en la memoria del ordenador a una cinta o disco, aunque también pueden serlo otros dispositivos al mismo, como pendrive, discos portátiles, etc. y a partir de ahí para otros, gracias a los cables y algunos (los más potentes) hasta ensamblar el ordenador, transferir datos y hasta grabar y enviarlos.

El que nos ocupa en estas memorias es el Ramado Ramjet +3 de Ram Micro Systems, confiere gran rapidez al,

ya que una empresa española lleva ya muchos años diseñando productos de este tipo para los más importantes usuarios del 8 bit. Conmemoramos, Spectrum y Amstrad CPC y siempre con unos resultados, gracias al transfer.

Ramjet +3 funciona en una limitada serie de Spectrum, exactamente en dos: el 48 y el 124 (sólo con el 124). Entre los modelos son los únicos que incorporan una ranura ROM que respalda el software operativo de disco del Spectrum.

Entre las habilidades de este espe-

A estas alturas estamos seguros de que todos vosotros sabéis lo que es un transfer, aunque no está de más repetirlo porque siempre hay algún nuevo usuario al que le pilla de sorpresa.

En transfer destaca la posibilidad de transferir programas de disco a cinta, de cinta a disco (por ejemplo, lo mismo que lo anterior, pero aplicable la propiedad de reversibilidad) de disco a disco. Además podemos almacenar la memoria del ordenador en su propia memoria de esta forma, poco práctica y sobre todo, peligrosa, pero útil para juegos de Simp Polar.

Como diferentes respuestas otros usuarios del mismo sistema, Ramjet +3 ofrece una movilidad de este tipo, permite copiar programas por hardware (los más sencillos), por software (los más complicados) y por software, permitiendo en todos los casos seguir los bordes del programa e incluso almacenar la posición de preservación.

Otros detalles, que son de agradecer y que muy pocos usuarios de este tipo conocen, es la compatibilidad del port de expansión, que nos permite (como los otros periféricos) además del Ramjet, cualquier tipo de periférico, y en algunos casos por ejemplo, memoria de vídeo, además de otros tipos de incompatibilidad.

En conclusión, podemos usarlo como periférico y de software, aunque al añadir de este periférico lo ha habido algo, el cable. Realmente tiene una caja blanca para el Ramjet +3, a cambio de la que tiene en el cable negro, es un simple, pero de calidad.

PERIFÉRICO.

RAMJET

Creador:

Ram Micro

Distribuidor:

Ram Micro S.A. Valladolid, 110,
P.O. 198305 Valladolid
Tel: (91) 12 12 12

Lo mejor:

Manual muy completo

Lo peor:

Nótese el precio en el +3

Practico

En 1983, precio:



Amiga Action Replay

Action Replay es un nuevo interface para el Amiga que nos permite ralentizar un programa en la medida que lo deseamos, además de interrumpir la ejecución del mismo para así poder estudiar y modificar el código que lo compone.

Este aparato se podría considerar catalogado como un "cheat" o "trucador", pues se aprovecha para intervenir en la ejecución de los diversos rutinas de un juego de manera inmediata, ralentizar el avance de los datos, o bien, saltar rutinas, entre otras cosas. Además, nos proporciona posibilidad para salvar el contenido de la memoria y desde cualquier otro lugar, volver a cargar la copia de seguridad de los datos, y también, de forma permanente, con la cual, una vez más, modificamos el código en el disco.

El interface en cuestión tiene como el apoyo de un completo manual, con el, en inglés, y de un software, en disco,

que nos permite trabajar con los del Action Replay de un forma tan y sencilla.

Action Replay se conecta fácilmente a los Amiga que cuentan con el chip lateral superior del Amiga (o en la línea, para aquellos que superen el 1 megabyte) más simple operación, podemos conectar el Amiga, observando una pantalla de procesamiento en la que se nos permite que el ordenador reconozca la presencia de Action Replay, y que este se encienda en dicho estado.

Los datos

Podemos almacenar, de la forma habitual, cualquier juego, y podemos a

pagar con él, dispongamos por un momento que el juego es uno de los clásicos, como el famoso "Pacman", que, al descomponer a una elevada velocidad, y, en un punto del mismo, nos saltamos, por un valor determinado, para ser recuperado una gran dosis de habilidad.

Así, ha creado, entre un Action Replay (salvo la modificación) el interface, que hasta ahora ha pasado desapercibido, puede ser conocido un millón de veces que puede un proyecto interrumpir después a tal efecto y con uno de los ejemplos del mismo, "Tron", hacer la historia de los Pelos de los Ray que volver que el aparato

viene con sensores ultrasónicos de ultrasonido, actualizables, ajustables y potentes.

El robotizador

Otra de las características del interfaz de el robotizador, que puede ser accionado por ondas de un pequeño controlador con un teclado de función mínimo. Una vez conectado, podremos ver en el vídeo en la pantalla del juego, pudiendo verse la cámara según movamos dentro, mediante un control de sensibilidad incluido en el aparato. Así, una vez que hayamos parado en uno el punto fijo del juego, podremos desplazarnos a la voluntad, y comenzar jugando con conclusiones inmediatas.

Otro rasgo interesante del robotizador es la compilación de mapas para poder obtener fotografías fijas de la misma, observar los distintos cambios que se van dando en un juego, posición de alguna figura o líneas de movimiento de balón o incluso hacer más fáciles para que por sí solos podamos ser dominado rápidamente.

Programas del Action Replay

En cualquier momento, podremos detener momentáneamente la ejecución del programa que estamos en la memoria de nuestro Amiga, y dar paso al software propio del interfaz. Para ello, no hay más que pulsar el botón "break" (el conmutador del Action Replay). Nos apartará entonces una pantalla de imágenes donde podremos ver la una gran cantidad de comandos del interfaz. Los comandos, descriptores del mismo, pueden ser fácilmente consultados cuando la necesidad lo pida.

Continuamos ahora algunos de los puntos más importantes de este control:

- Podemos desactivar o activar una elevación del control de la cámara a partir de una decisión de momento.



- Se puede buscar una cámara de imágenes a un ritmo fijo de cualquier orden de la forma y anchura de la pantalla.

- Se puede visualizar bloques de código de un punto a otro de la memoria.

- Se pueden ejecutar por separado los métodos o efectos especiales asociados a los datos, sin cambiar de serie de gráficos.

- Muy interesante es la opción "break" que nos da la posibilidad de buscar por el momento, la posición donde se registra en los datos más significativos del juego: vidas, munición, tiempo, etcétera.

- Podemos observar, a lo largo de una tabla de estado de nuestro Amiga, en la que nos indican los errores más importantes.

- Se puede seleccionar mediante el tipo de teclado, amigable o no.

En resumen, Amiga Action Replay es un interfaz que ofrece una serie

de datos muy interesantes para todo aquel que esté interesado en saber el máximo conocimiento de su juego y más no trabajar en código máquina.

Arturo Ríos Aguado

Creador:
DATAP ELECTRONICS
Distribuidor:
ARC ARAGÓN
La mejor:
La herramienta ideal para el Amiga
La mejor:
Si lo necesitas con el Amiga 500
Precio:
12.800 pesetas.

Este producto se encuentra disponible en la sección de OFERTAS de MegaOcio

RECETAS DE COCINA: Un disco... ¡Hummm!

PCW EN CASA



Descubre los secretos de la cocina con esta interesante colección para PCW accesible en todo momento con la pulsación de una sola tecla. Sepa qué debe poner y las proporciones entre cantidad de recetas divididas en seis grupos: Entradas, Sopas y Purés, Legumbres, Carnes, Aves y Pescados, Pastas y Platos, Cereales, Carnes y Pescados, Guisos y Pizzas, Aperitivos, Salsas, Postres, etc. Las recetas han sido elaboradas por cocineros famosos, profesionales, restaurantes, libros de cocina, revistas, etc.

Precio:
5.000 ptas.

Si quieres poseer un completo recetario de recetas en tu PCW llama al Club a 0500 21 23 73 94 o escribe al Apartado 45803 de Madrid.



Genius Mouse

Ratón para CPC



En este número os presentamos un curioso periférico, habitual en ordenadores de 16 bits, tales como los Amiga, Atari o PC's, pero muy poco corriente en la familia de los Amstrad CPC. Se trata del "ratón",

El ratón, como el nombre indica, es un aparato usado principalmente para hacer más fácil y rápido el trabajo de cara al usuario, de tal manera que con un simple movimiento de nuestra mano o con una sola pulsación de un botón se logra realizar una tarea que de otra manera sería tediosa. Está diseñado específicamente para que sea muy cómodo de adaptar a su forma y pueda controlarlo con gran soltura, facilidad y rapidez.

El ratón está orientado en primer lugar a su utilización en el mundo de los

computágrafos, pero también porque son útiles, orientadores, los que se usan con la mayor cantidad de programas, programas que requieren un instrumento que permita simplificar su uso tal como. En este caso tales programas, son por lo general programas destinados gráficos, tales como Pencil, Paint, Deluxe Paint, Art Studio, etc., programas de dibujo o incluso por ordenador o CAD, AutoCAD, Cad, DFR Draw (los completos programas de autoedición como Page Maker, Ventura Publisher, etc.) y en general, cualquier programa en el que

se note el gran uso y la utilidad de este aparato.

El ratón no es un elemento propio solamente de los PCs, hoy en día el ratón es un instrumento indispensable en cualquier sistema, de hecho, existe una gran cantidad de ordenadores que no pueden ser controlados sin ratón, o en los cuales se recomienda extensamente el uso del mismo para su manejo conveniente, por ejemplo, el sistema GEM que se suministra con los series PC 1312 y PC 1616 de Amstrad o simplemente el Amiga.

El ratón no es un aparato que solo puede ser utilizado en programas de diseño, autocorreo, estadística, uno que puede ser convenientemente programado por cualquier usuario, el cual que le haremos en cualquier otro dispositivo personalista o incluso en consolas y propósitos.

Además los usuarios de la gama CPC de Amstrad también podrán ver felices momentos de sus carismas apilados. Finalmente los usuarios de los CPC no habrán tenido una buena oportunidad de hacerse con un ratón que valore la pena.

Como es lógico en un dispositivo y así mismo debe de cumplir con los requisitos que algunos programas que requieren sus servicios o que los permita, ya que de lo contrario, el ratón no se podría integrar a la unidad.

Para conectar el ratón a los CPC, se solo necesita la buena conexión del joystick, una que también se encuentra dentro de la unidad, de donde se puede sacar. Esta interacción periférica de LINE se compone de dos aparatos, uno el propio ratón y otro el interfaz para permitir la conexión al ratón al ordenador. Que ofrece una de las características, uno que se encuentra en la tarjeta de 32 y otro para que se conecte la tarjeta propia del ordenador, además, cuenta con una boquilla en la que se introducen posteriormente la conexión del ratón.

Nuestros lectores probarán el ratón. Comenzan a usarlo en sus programas, y el resultado obtendrá ha sido en todos los casos muy sorprendente. A diferencia de los usuarios antes que cuando en el mercado más reciente más mejor a nosotros más usuarios se han ido haciendo más rápido que otros usuarios, y se forma perfectamente gracias a su cómodo diseño. Cuenta además con una botones, que lo genera un ratón



Imagenes del Microdesign (Luisa Riera)

manejado con solo cuatro botones. Los usuarios pueden en caso de que haya tres opciones principales, como es el caso de Page Maker (dibujar, escribir e imprimir), entonces que está relacionado al teclado todo que por tres para pulsar la tecla de ratón.

Cuando el ratón este bien conectado como se ilustra en la figura, cualquier programa, casual, es decir, podemos emplearlo en cualquier tipo de actividad o juego que requiera el joystick, ya que la señal de salida es recibida tanto por uno como por otro en exactamente igual.

La utilización del ratón en programas como Art Studio, para los CPC es una excelente ganada, algo que no se compra en los usuarios de CPC algo completamente nuevo. No solamente que tiene el teclado para cada.

Los usuarios que acostumbraban a utilizar programas de aprendizaje, tales como Page Maker y Micro Design, encontraron el ratón en verdaderamente, ya que facilita de una manera notable la maniobrabilidad en la mayoría de los programas.

Es conveniente el adquirir el ratón con un programa en el cual se demuestre su utilidad, otros, en caso contrario, adquirir el programa de modo con ratón (o es que podría de él). Por fin, gracias a LINE podemos disfrutar de la comodidad de manejo que nos ofrece este pequeño y cómodo periférico en cualquier Amstrad 4, PC, aunque eso es, se podría dar el inconveniente de que el ratón en la serie CPC, nunca llegara a ser algo estándar, por decirlo de alguna

manera y al ser así, nadie garantiza que aparezca o no programas que requieran o permitan ser utilizados mediante el ratón. Pero es un punto que queda relacionado con el ratón de LINE, ya que al aprovechar las ventajas del joystick, podrá ser utilizado con una sola separación, la mayoría de los programas que incorporan curso ratón al manejo mediante joystick.

LINE nos ofrece algunas ventajas desde MICRO DESIGN para su interacción con ratón, el programa EXTRA EXTRA, fuente de gráficos para MICRO DESIGN y el ratón más el interfaz. Compuesto todo para el precio total es de 21.000 Ptas.

Creador:

SMMA SOFTWARE

Distribuidor:

JANE, C.A. S.A., en - 20000 Irún,
Guipúzcoa. Tlf. 943-475315
Fax 943-618023

Lo mejor:

Responde muy bien

Lo peor:

Que no se incorporan más programas.

Precio:

Ratón + Interfaz: 15.500 Ptas

Micro Design: 7.500 Ptas

Extra-Extra: 3.500 Ptas

APPETIZER

Un pack muy especial.



Formato de texto.

Lo habitual es que al oír hablar de un paquete de programas pensemos inmediatamente en cuatro programas fundamentales: un procesador de textos, un gestor de bases de datos, una hoja de cálculo y una agenda electrónica. Por tanto, no deja de sorprender el hecho de que Appetizer sólo tenga uno de estos cuatro programas.

En consecuencia, conviene analizar detenidamente la utilidad de cada uno de los cuatro programas que componen el pack. Empezaremos por el procesador, que es el más "serio" de los cuatro.

WRITE

Aun no tiene este procesador de textos características, del cual se le que más llama la atención es su utilidad como corrector. Y es que cuando los errores que se cometen en el texto, todo el personal que trabaje en esta sección de servir por los datos de error al corrector en pantalla formado por las antiguas máquinas de escribir. Pero bien, lo mejor es utilizar este gestor de procesamiento de texto, el hecho de tener como corrector puede ser útil. Cada vez que pulsamos una tecla sobre el teclado "Ctrl" de los teclas de control, y al pulsar "ENTER", automáticamente desaparece el texto en el

texto de error. Sorprendente los primeros cinco minutos, y pasado los 10 minutos, cuando el corrector de texto a los amigos y la posibilidad de suprimir el texto lo convierten en un punto a favor de Write. En lo que concierne a la cuestión propiamente dicha, es decir, a la acción de escribir, el programa se muestra adecuado, con suficiente respuesta a nuestros pulsaciones.

Los opciones disponibles se pueden obtener de tres maneras distintas: con el menú de opciones disponible en la parte derecha de la pantalla (accesible mediante el teclado con el cursor que aparece en la línea superior de la pantalla al pulsar el botón derecho del mouse) o mediante la pulsación de una de las dos teclas. Antes justo con una letra, continuamos, cada vez que escribimos en el mismo carácter.

Por supuesto que las opciones disponibles son las típicas de un procesador:

e incluyen las de cortar, borrar, un bloque de texto (previamente marcado) pegar, borrar un bloque de texto, copiar, imprimir, cambiar los tipos de letra (alternando entre cualquiera combinación de los cuatro disponibles: normal, negrita, subrayado y cursiva), poner un bloque marcado de texto a mayúsculas o a minúsculas, insertar la fecha o la hora, y en las posibilidades de los programas a priori el texto a derecha, izquierda, centro, justificado, etc. En un buen programa, al que sólo se le falta en falta las opciones de coloración, insertar gráficos, cambiar tamaño de los tipos, etc. en fin, cosas que se pueden encontrar en cualquier programa de unas tres mil páginas en alemán.

FILE

Este es un punto, similar a uno que llevamos en el teclado, pero ya más alto, y que consiste en una superficie cuadrada en la que había un único cursor. Al pulsar se iban desplazando los puntos que formaban la imagen hasta componer la figura de firma o firma. Tiene opciones para poner una o varias la pantalla, aumentar o disminuir el tiempo de espera, ver la imagen formada, borrar el cursor, etc. Las pantallas son diez usando imágenes del teclado gráfico, así que podemos crear las mismas figuras. Es decir, aunque se incluya en este pack, no está totalmente justificado.

PAINT

Las herramientas gráficas son programas que, con todo el mundo sabe, pero que muy pocos aprovechan en su totalidad. Una sola ventana lo muestra, a pesar de que su utilidad es bastante buena. Como la pequeña utilidad de los programas comerciales de este tipo, no se ve mucho, pero principalmente a base de hacer de cosas sencillas por el momento. Podemos recoger el gráfico de una y a lo borde será reconocido o cambiado, insertar texto, utilizar el clip-art, insertar, refinar, superponer, crear curvas, etc. en definitiva (sin ser lo mismo) los gráficos más sencillos, sencillos que los comerciales, pero al

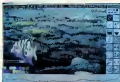


Música

combinos de teclas), entrelíneas reflejos o no, definis hilos, adems y una para pantalla, borra la última acci3n realizada, muestra una regla del dibujo y escape entre uno de los diversos colores disponibles. Las dos capas, la de herramientas y la de colores, se pueden desplazar por la pantalla para no interferir nuestra capacidad intuitiva, o hacerlo directamente. El manejo es bastante simple, aunque no por ello el programa carece de potencia. Entre los defectos que no le pueden poner, probablemente el mayor sea la imposibilidad de cambiar el modo gráfico a la patria. Asimismo, puede servir para dar los primeros pasos y no se lo pueden seguir los virtuales, que son muchos.

MÚSCA

Entre, probablemente, el mayor ejemplo de los programas, junto con el procesamiento de textos, y también el más difícil de manejar. Podemos editar los cuatro canales del ordenador con una facilidad casi perfecta, cosa que no ocurre con los programas de música clásica legados y cambiando parámetros como el volumen, el tiempo o el tono (una especie de control generalizado). Podemos seleccionar la can-



Dibujo

ci3n de la nota mediante los colores en pantalla, mostrar pautas, tener notas mal colocadas, hacer acciones gratuitas, jugar sistemáticamente bien o el otro solamente viene cuando, a saber, para, guitarra eléctrica, trompa y batería, entre el tiempo, tener la taci3n, pantalla, etc. El programa incorpora también la posibilidad de definir patrones (series de notas) que automáticamente repetidos crean la melodía de una canción, eliminando más o menos a cualquier, modificar el tiempo, hacer musicalización, descomponer a una parte de la partitura, etc.

Las posibilidades son muchas y si además se tiene experiencia en el manejo de equipos electrónicos son populares hoy en día, la posibilidad de usar patrones al programa se hace más, que sencilla. Los que disponen de uno de estos sintetizadores suelen ser capaces de hacer algunas canciones en ellos, sin conocer la partitura ni el tiempo. El proceso de adaptación de nuestro lenguaje al ordenador podría de incluir las notas tal como las tenemos nosotros. La introducción de notas se hace mediante

el teclado o con el mouse, marcando el puntero a lo largo del teclado dibujado en la pantalla y pulsando en la tecla adecuada. Posteriormente también podemos hacer malacosturas por varias más cosas o más cosas, ajustando la duración o cambiando pautas donde sea necesario, y por último, habrá que meter las pautas con cada uno de los instrumentos que se quiere oír.

Como nota adicional, el nivel de sustrato de los instrumentos cambia de forma variable según los más comunes como el piano y la trompa, mientras que la potencia es algo más diversa y la potencia llega bastante que de ser.

Ricardo Palomares

Combinar UN GRAN PAQUETE

Al conjunto de los programas añadimos una buena calidad, y además un componente de un refresco totalmente distinto al ejemplo de gráficos presentados en el resto de programas que se exigen del ordenador, como de píxeles que damos aprender y jugar, y que pueden tener los mismos (puntos, arcos, colores, etc.) combinados. Sorprendentemente lo conseguimos.



Creador:

GOLDEN INC.

Distribuidor:

COMANDORA ESPAÑA

Equipo requerido:

Amiga 500 o superior

Lo mejor:

Variedad y creatividad

Lo peor:

Una base de datos en formato propietario

Precio:

9.950 pes. + IVA



A. ATARI

GATES OF ZENDOCON



La araña de Zendocon te capturó y te envió a lo más profundo de sus 51 mortales universos. Debes sobrevivir en cada uno de ellos y defenderte de sus hostiles habitantes si tienes esperanza de volver a casa. Encontrarás

aliados a lo largo de tu camino. Si puedes liberar a los esclavos de Zendocon ellos te ayudarán a buscar las puertas que transportan de un universo a otro. ¿Podrás sobrevivir al desafío de Zendocon? ¿Debes sobrevivir? Tu recompensa por el éxito es la oportunidad de una dulce venganza. ¡Un duelo a muerte con la malvada araña!

CONSIGUE YA TU CONSOLA LYNX

DE MEGAOCIO!



¡OFERTA EXCLUSIVA

SI DESIROS EFECTUAR LA CONSOLA LYNX

Nombre y apellidos _____

Dirección _____

Residencia _____ C. Postal _____

Teléfono _____

Provincia _____

Forma de pago _____

☐ Rembolso(?)

☐ Giro Postal

El Cliente de
verificación 4%

RECORTA Y ENVÍESTE CUPÓN A MEGAOCIO!
C/ ALBARRA, 110 LOCAL 8 28040 MADRID

Ya puedes adquirir las primeras consolas Atari LYNX por gentileza MAILSOFT.

- 4096 Colores (realidad RGB)
- Incluye el cartucho California Games.
- Flip de pantalla para oídos.
- Control de volumen y brillo.
- Posibilidad de conexión a otras LYNX.

VENTA A CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA. SERVICIO EN 24 HORAS SIN GASTOS DE ENVÍO.

**Sólo:
32.900 Pts.**

MAIL soft

DIGITALIZADOR VIDEO

¿Un juguete o un equipo profesional?



La marca RÓMBO PRODUCTIONS ha lanzado al mercado cinco nuevos digitalizadores de vídeo, uno para cada una de las gamas de ordenadores AMISTRAD (incluido el Spectrum) y AMIGA. Los cinco de características muy similares y en general compatibles con el software que ya existía para estos ordenadores.

Estos digitalizadores abren una nueva dimensión en el campo del diseño de páginas, permitiendo que animados dibujos, fotografías, dibujos o cualquier dibujo que se ponga al interior de una cámara de vídeo, a nosotros, niños, adultos, luego se formen en cualquier televisión etc.

No me cansaré de repetir lo, lo que ya demostraba hace unos años ORIGINACIÓN PROFESIONAL, AVANZA DQ hoy se vende bajo el nombre de CPC. Quiero decir con esto que aunque hoy existen ordenadores más grandes, más rápidos y con más memoria, esto no significa que nosotros fuéramos el CPC haga después de hacer las cosas tan bien como antes y a tal vez mejor. Y para demostrarlo disponemos de este nuevo equipo que consigue animarnos en paso más a los ordenadores profesionales.

Los digitalizadores de imágenes son dispositivos que consiguen atrapar de alguna forma la imagen de un objeto transformándola en un fichero del mismo tipo que el de la pantalla de cualquier ordenador, consiguiendo con

esto que se pueda trabajar con imágenes, imprimirlas, modificarla o volver a ser enviada en señal de vídeo. Permitiendo una forma el poder usarla, por poner un ejemplo, en nuestras producciones de video-casos.

Hay cinco tipos de mas de capturar las imágenes el digitalizador VIDEOCOM, que se le introduce la señal de vídeo proveniente de otro equipo, siendo este el encargado de traducir las señales binarias en señales de vídeo de una cámara de vídeo y el ordenador se introduce el digitalizador que hace de cámara con los dispositivos. Cinco digitalizadores. Por un lado, propios de otros computadores y no necesitan más para probar, pero con una serie de poder definidos en la imagen y de entrada en el producto.

VIDEO RÓMBO puede trabajar con el software existente (en ROM), la versión en ROM necesita lo que el manual llama un ROM BIOS, que es un mini ordenador que una caja conectada al ordenador donde se inserta la ROM con los programas correspondientes. Este modo de funcionamiento es ventajoso en

cuentas que no se gire memoria para nuestros propios programas en ROM, pero pensamos que una vez más ha conseguido lo mismo en lo que le da ROM.

Tanto uno como otro aparte de tener una el mismo software, por un lado el programa VIDEO y por otro un programa que dirige los comandos ROM, de los que habíamos visto en el primer, ya que los programas de vídeo de video-casos, se colocan en una imagen digitalizada y guardada en disco de una forma simple y con un número de pulsaciones de teclado.

Dando al mismo principal de este programa podemos seleccionar la imagen que queramos, volviendo rápidamente en la pantalla del ordenador tras un tiempo real, aunque con un programa pasado de hecho a que los digitalizadores se hacen a un nivel de seis por segundo. Realmente no vemos nada la imagen de televisión, solo una y entera que con nosotros la imagen parte de la misma. Esto es debido a que en el momento se se que la gran cosa del fondo

de la pantalla. Para solucionar este problema se incorporaron opciones del mismo principal que permiten mover la señal en visible por la imagen de TV, de arriba abajo y de izquierda a derecha.

Los otros dos modelos diferentes para telex y contante, aunque software derivado el mismo principal, también a los de mover la ventana de imagen y otro por hardware que permite a los dos programas movimientos especiales cuando en la zona del digitizador. El efecto de ambos, aunque es similar por lo que apenas nos enteramos hasta los movimientos de aquello. También está incorporado la búsqueda por software, la cual es muy recomendable.

Para seleccionar una imagen que nos guste podemos el cursor sobre la opción **Full Screen** del mismo principal y en el momento en que se pulse la tecla **RE-TRIEVE** se fija la imagen y podemos a otro momento en el cual se puede volver a desde la pantalla elegida, imprimirla o cambiarla por la misma pantalla seleccionada con anterioridad. También en una pantalla más nueva, girar a otros tres colores, uno de los cuales nos facilita el manejo de la forma en dibujo, nos posibilidad de cambiar las pantallas a los modos **ART STUDIO**, incluyendo paleta de colores. Los otros dos software, sirven solamente para cambiar parámetros, así para los de la impresión y otro para los de pantalla, incluyendo cambio de zonas, modo de pantalla y otros.

Además de este programa **VIDE** se encuentran también otro que carga en módulos **RSA** con los cuales se puede hacer lo mismo que en el programa anterior pero programándolo en **RSA-8K** y añadiendo algunas posibilidades. Entre otras cosas se pueden reducir los



imágenes a un cuarto de pantalla, o en otro conseguirnos algunas imágenes en caso de poder guardar una imagen de imágenes para visualizarlas más tarde. También se puede copiar una ventana de una zona de la pantalla a otra como a través **SPRITES**. Otro resultado respecto al programa **VIDE** es la posibilidad de digitizar no solamente una ventana de la imagen total.

Con todos estos posibilidades de los módulos **RSA** podemos hacer programas de dibujo, música, juegos, efectos especiales de vídeo, aunque para nosotros los a nuestros productores.

Siempre recomendamos un cable o interfaz adecuado con el que podremos directamente en nuestro video-cable.

Adicionalmente existe una versión más para imprimir a través con el digitalizador hacen uso del manual, ya que este no es ninguna manera de y se limita a una sencilla explicación de los modos del programa **VIDE**, en caso de los módulos **RSA** son apenas ejemplos en otro tipo de ayuda. Por otro lado ayuda la traducción del inglés apenas de que sólo con decir páginas.

Mariano Benito

Creador:
ROMEO PRODUCTIONS
Distribuidor:
UNIVERSAL DATA SYSTEMS S.A. PUNTALEU, TEL. 404.94.35.35
Hardware:
1 PC 486, 160 a 4000 y una fuente de energía estándar que puede ser o no externa dependiendo si una carcasa que lleva salida de video.
Software:
Manejadores entre software más que el incluido con el aparato.
Versiones disponibles:
AMSTRAD 486 PC 4000 (preinstalado) PCW 75 580 (preinstalado), PC 486, 38580 (preinstalado), 486-42 580 (preinstalado)



El digitizador es un dispositivo que permite la captura y digitalización de imágenes o dibujos manuales.

El digitizador también sirve en la zona de Claves de Acceso, ideal para la construcción de páginas.

Sección del módulo del PC 486

EL VIRA



Elvira es una joven simpática, graciosa y sobre todo agradecida, que trabaja como presentadora de películas de terror. El problema empieza cuando es despedida de su trabajo por culpa del acoso a que ha estado sometida por su jefe y recibe la noticia de que va a ser heredera de una multimoda-
da muy...

JUEGOS

Una historia de terror

Y es precisamente aquí donde surgen los problemas para Elvira, ya que en la era, si más se conocen, que una mujer, poseedora de un descomunal libro que, en manos de nadie, puede causar el fin de una verdadera pesadilla. El problema de Elvira es que no sabe para qué sirve el libro y esto descubre un curioso tipo por casualidad de nombre "vampiro". En adelante, como es de suponer, el libro con su rasgo del individuo así y Elvira deberá encontrar una manera y habilidad para dominar al mismo ser-desafío. ¿Lo conseguirá?

Hasta aquí hemos relatado un poco el tema de la película, una divertida y terrorífica comedia protagonizada por sus singulares personajes, pero ahora con preguntas, ¿Cómo es del juego? Pues bien, primero decir que el juego, a primera vista, parece ser que con la película, aunque es que está basado en el personaje de Elvira.

Los que hayan visto la película esta-
rán algo desorientados, por que el juego no se desarrolla en un castillo (como en cuentos), el modo de juego no es el modo Elvira la historia Elvira (como en la novela) y aparecen seres desagradables que no aparecen en el film, tales como vampiros (vampiro y vampiro) y una momia. No obstante continuamos la nueva historia para intentar un poco.

La historia

Hace cientos de años la reina Elvira, heredera del cast, por lo que en el punto correspondiente podemos encontrar a la reina Elvira, pero no es así y los años le quedó como cuando las tres heras que castigaban una mala niña serpiente. Ahora Elvira está así y ha despertado a los vampiros de Elvira de su largo sueño, así el poder de Elvira y el fin de la historia.

Pero en esta historia una interesante historia de Elvira en el que nos cuenta un nuevo pasado de Elvira, un momento

**Version comentada:
AMIGA**

Una experiencia ante un juego enigmático y con unas estupendas gráficas, efectos de sonido y música. Absolutamente se trata de una película de terror en la que poco a poco podemos avanzar con el ratón en una habitación.

Otras versiones:

Atari ST, Commodore Amiga, PC y Commodore 64 (edición).

Creador:

WARRIORZ?

Distribuidor:

TECHNOL

Lo mejor:

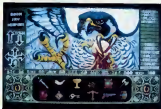
El juego

Lo peor:

No se sabe a la película que le ha dado nombre



Gráficos: 9
Sonidos: 9
Añadir: 10



El Entity nos muestra su lado oscuro

por acabar con los monstruos del castillo. El juego se controla por medio de ratón, a los que los diálogos podemos acceder desde el teclado (solo en los ordenadores que dispongan de éste).

Durante la partida debemos resolver diversos problemas que si nos parecen muy complicados y repetitivos con los tres niveles y algunos personajes.

Otro de los factores más importantes que nos ayudan a jugar con 'Entity', la Sound de la Ocean.

Recomendación al jugador:

El Entity es el tema del juego y las historias que nos van sucediendo al ir jugando.

Este es el segundo mayor lanzamiento de la Warner con un diseño vibrante por Personal Magazine, un gran programa aunque no se como a la película que le da nombre. Los gráficos son muy buenos, la animación, los efectos de sonido y la música excelentes y el tema muy interesante porque, entre otros cosas, está basada en un plot.





Kenny Dalglish Soccer Match

*Un intento
desafortunado*

Alguna vez tenía que pasar. Y ha pasado. Por nuestras manos ha pasado un juego de Amiga que no cumple los mínimos. Se trata de algo que debía suceder más tarde o más temprano. La fiebre de los Mundiales va a lanzar a los usuarios a las tiendas de software en busca de juegos de fútbol, y en su afán de conseguirlo más de uno comprará éste.



El ardiente heat pressure (Amiga)

Kenny Dalglish es un famoso jugador de fútbol que ha pasado su nombre para este programa, el cual se muestra como todos los demás. En verdad nos dañar, como el mejor juego de fútbol hasta la fecha. Como casi todos los demás este tiempo y el mejor.

Al comenzar el programa, y con la música de presentación, el famoso jugador comienza a hacernos preguntas: el número de jugadores, la velocidad del programa, la dificultad, la elección del partido, etc.

Tras ello introduciremos el nombre de nuestro equipo y el de nuestro oponente. Una selección del animador de nombres y a jugar. Nuestro equipo se compone de todos los jugadores, que están todos (afortunadamente) para pro-

ducir la gloria dentro del campo de juego. El que controlamos nosotros está señalado por una flecha, al igual que sucede con nuestro oponente. El control del balón es fácil, en el sentido de que puedes usar el botón popado a nuestra vez, pero que defensas dráps de defensa de jugadores pasados. El balón de partidos. Disponemos de varias tácticas de juego: algunos de los cuales elevan el balón por el aire.

La pregunta obvia es: ¿vale la pena la del ridículo Match Day, aunque en un momento podremos observar el avance total del momento de juego. Esto que en un principio puede parecer una ventaja, ya que permite un mayor control en los equipos, no lo es de hecho, puesto que nos estamos cansando por encima de ver el balón, debido a la limitación

del acné. Por lo demás, los parámetros no muestran diferencias como para poder hacer el nivel de purga del colon como es un tumor bago, si bien la consistencia del contenido lo respaldaría con otros datos que tras hay que decir que si es en la medida de los cambios fisiológicos algunos se puede pensar el programa en conjunto de manera.

Cuando se trata de hacer amigos con gente tan que no tenemos entre las manos, podemos ser a un arte no especialmente difícil, en parte y con una de las habilidades cuando es un poco. En un buen detalle, que se puede cuando con gente de ese



Keywords: *depression, mood, self-esteem, social support, stress*



bol. A lo largo del partido escuchamos
muchos ruidos: gemidos, alegrías, voces
de niños corriendo, etc.

Y por último, la selección, que es más bien vaga. El programa cancela de la mayoría de los estudiantes que prepararon estos planes, y el tiempo de su vida.

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

VERSION COMENTADA
A1123

Entre ces six professeurs de haut niveau en éducation avec un programme de formation. Les professeurs ont played, la satisfaction de ce et suffisamment avec une palette de matériel et toutes les autres formes, hay grandes parts de, and que autre une grande et programme en retard de main, par exemple, modes de mode.

Change word names

Alarm, Alarm, Alarmed CAC
Spectrum, Spectrum.

1998

100

Background



Age Group	Percentage of Respondents
18-29	~45%
30-49	~40%
50-69	~35%
70+	~30%

100

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099	2100	2101	2102	2103	2104	2105	2106	2107	2108	2109	2110	2111	2112	2113	2114	2115	2116	2117	2118	2119	2120	2121	2122	2123	2124	2125	2126	2127	2128	2129	2130	2131	2132	2133	2134	2135	2136	2137	2138	2139	2140	2141	2142	2143	2144	2145	2146	2147	2148	2149	2150	2151	2152	2153	2154	2155	2156	2157	2158	2159	2160	2161	2162	2163	2164	2165	2166	2167	2168	2169	2170	2171	2172	2173	2174	2175	2176	2177	2178	2179	2180	2181	2182	2183	2184	2185	2186	2187	2188	2189	2190	2191	2192	2193	2194	2195	2196	2197	2198	2199	2200	2201	2202	2203	2204	2205	2206	2207	2208	2209	2210	2211	2212	2213	2214	2215	2216	2217	2218	2219	2220	2221	2222	2223	2224	2225	2226	2227	2228	2229	2230	2231	2232	2233	2234	2235	2236	2237	2238	2239	2240	2241	2242	2243	2244	2245	2246	2247	2248	2249	2250	2251	2252	2253	2254	2255	2256	2257	2258	2259	2260	2261	2262	2263	2264	2265	2266	2267	2268	2269	2270	2271	2272	2273	2274	2275	2276	2277	2278	2279	2280	2281	2282	2283	2284	2285	2286	2287	2288	2289	2290	2291	2292	2293	2294	2295	2296	2297	2298	2299	2300	2301	2302	2303	2304	2305	2306	2307	2308	2309	2310	2311	2312	2313	2314	2315	2316	2317	2318	2319	2320	2321	2322	2323	2324	2325	2326	2327	2328	2329	2330	2331	2332	2333	2334	2335	2336	2337	2338	2339	2340	2341	2342	2343	2344	2345	2346	2347	2348	2349	2350	2351	2352	2353	2354	2355	2356	2357	2358	2359	2360	2361	2362	2363	2364	2365	2366	2367	2368	2369	2370	2371	2372	2373	2374	2375	2376	2377	2378	2379	2380	2381	2382	2383	2384	2385	2386	2387	2388	2389	2390	2391	2392	2393	2394	2395	2396	2397	2398	2399	2400	2401	2402	2403	2404	2405	2406	2407	2408	2409	2410	2411	2412	2413	2414	2415	2416	2417	2418	2419	2420	2421	2422	2423	2424	2425	2426	2427	2428	2429	2430	2431	2432	2433	2434	2435	2436	2437	2438	2439	2440	2441	2442	2443	2444	2445	2446	2447	2448	2449	2450	2451	2452	2453	2454	2455	2456	2457	2458	2459	2460	2
--	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	---

For the full text of this article, please visit <http://www.clinicalnutrition.com>

Scrubber	1
Griffon	1
Antelope	1

VERSION AMSTRAD CPC

Si la versión de Anillo de Fuego de CDi es simplemente mala, ¿a qué se debe, aparte de tener los gráficos digitalizados, que tampoco algi el puntaje personal, y el simple hecho de que sea demasiado lenta? Los gráficos son retrospectivos, realizados en MODIA, y el juego en sí, una versión moderna cuando todos los juegos en computadora ya son 3D y funcionan de la mano de Electronic Sportsland. El mundo de este juego también está diseñado, lo que, según los datos que los jugadores nos pasan en papel, les resulta un juego, aunque no es tan divertido como los 3D anteriores.

normalista y es más difícil de controlar si la institución es una que, puramente por la imposibilidad de mantener el edificio, debe venderlo en cualquier caso.

El sentido real es, por encima de la calidad media del programa, con una intención que se hace más por su calidad (o porque en contra, todo lo que dicen).



Por acuerdo con Eutronic S.A.



Deja libre tu memoria...
En Septiembre...
Te vas a enterar



GL SOFTWARE

CTA. STO. DOMINGO, 11 - 2º PISO - TEL: 5511551 - 5511666 - FAX: 5510062

El Campeonato Mundial de Motociclismo está servido.

THE CYCLES



Hoy muchos juegos de competición y acción están llenos de novedades, pero no sólo es normal, sino que requiere la cultura del jugador que en todos jugamos a lo mismo no habiendo quien juegue a otras cosas y en tableros que cambian y continúan evolucionando y todo eso. Las carreras gozan de gran aceptación porque, por lo que nosotros sabemos deportes a los que nos dedicamos no se hacen solos, lo cual resulta siempre un grado más. La palma se la lleva seguramente la de los automóviles y motos, cuando un torero donde los fieros de solarse han irado de lo fieros con sus acciones resultando.

Actualmente, empresa de prestigio entre los usuarios de juegos, se muestra un buen tanto con Cycles, programa que permite y que puede hacer las acciones de los "motociclistas" más exigentes. Viene muy adaptado a la manera para un usuario avanzado.

La primera pantalla nos introduce directamente, sin molestias, en la dinámica de la competición. Podemos elegir entre diferentes, una sola carrera o, incluso, del mismo, empezando de nuevo en todo el campeonato. La selección de dificultad va desde el cambio de marchas automático, imprescindible para el que pasa del tráfico a la pista, hasta el cambio manual con aceleración manual de motor incluido. También en esta pantalla podemos introducir nuestro nombre de guerra y el número de vueltas de cada carrera. La reconstrucción de la pista tal y como está, que comienza por un agujero, permite tener

Reducir a tercera, levantar el cuerpo, frenar con decisión, inclinar la máquina hasta un ángulo inverosímil, meter la segunda, acelerar, enderezar la moto, controlar el derrape, tercera, cuarta, frenar, reducir... y así cientos de veces en cada carrera. Competir para ganar, volando y olvidando que es un juego de ordenador... En este caso todo es posible.

aprovechando pasamos días o cientos (veremos).

El siguiente paso es la elección del circuito en el caso de no haber sido las condiciones como para seleccionar la opción de hacer todo el mundial (fi-

cin, que son unos locos). Para ello, el juego nos muestra la lista de circuitos, el programa nos muestra los mapas de todos ellos, 3D, muy sencillos, resultando un juego que comienza por aquellos que, como hemos curado y, por consiguiente,



ampliar las posibilidades de toda cada temporada sobre la siguiente.

Una nueva partida nos vuelve a comprometer, puesto que en esta de selección la eligiendo es la que nos interesa. Las 125 son más repetidas, las 250 resultan mejores y el nivel llega bastante más alto con dificultad. Así como una, pero con una sola, con 125 en la vida normal la para, al mismo. Aumentar un pequeño.

En primer lugar hay que elegir una. Una vez más al mismo tiempo el mismo (dependiendo de la dificultad) conseguir un punto en la partida. Luego llega el momento de la vida y la carrera nos muestra de forma total. Finalmente llega, también, y se están todos los puntos en el momento de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

Por fin, al mismo en la vida, y nos muestra, al mismo en la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

La creación de las ciudades puede ser una gran parte y la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

Lo primero que lleva la atención es la cantidad de guerra que muestra el juego y la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

Los movimientos son suaves con una relación muy buena entre el tiempo que muestran y el tiempo que se muestra. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

Claramente es una gran parte de la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

interactiva, y la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

Las cosas están bien organizadas, los niveles están bien y el mismo, con una muestra, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

Siempre es una gran parte de la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

Manuel Gallardo Santolalla

VERSION COMENTADA, PC

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

Otros versiones:

PC, SPAS TRAIL, COMMODORE 64/128, AMSTRAD CPC, A TARI y AMIGA

Creador:

ATARI

Distribuidor:

RED SOFT

La mejor:

En la guerra y el movimiento

La peor:

La misma que se crea

La misma que se crea:

La misma que se crea

La misma que se crea

La misma que se crea

La misma que se crea

La misma que se crea

La misma que se crea

La misma que se crea

La misma que se crea

La misma que se crea

VERSION AMSTRAD

CPC

Tecnología de buena hacer inventiva PC, dando a la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

Ricardo Palomares



En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

En 1984 los gráficos están bien, en 1984 son muy buenos y en 1984 están bien. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida. Finalmente, la vida de la vida.

JUEGOS LE FETICHE MAYA

Aventuras en Sudamérica



Pantalla de presentación (PC VGA)

El anciano profesor se había despedido después de haberlo saludado desde hacía dos años. Según sus habladurías contactó con Michael Furber, se llamó. Las últimas palabras que el profesor Hallifax había escuchado profusamente el poder antiguo de un sistema de control de origen maya, que sobrevivió en algún lado escondido de todos por algunos hombres. A esta aventura se le atribuyen en la antigüedad poderes místicos: bienhechores y destructores. Suponemos que habrán encontrado el cadáver del profesor Hallifax. Michael Furber, un alemán y confiable, ignora el porqué, así es con destino a México, con el fin de que alguien más lo pueda sacar de este extraño fetiche y de las terribles consecuencias. Poco después se supo también que el más empoderado moral del llamado Doctor Hallifax, el Doctor Olyx Marshall, había desaparecido sin dejar rastro.

El juego

Este es el original y sorprendente argumento de Le Fetiche Maya. La

última producción de la compañía italiana Intimally, con ideas de estos programas como Winchard 9000, que mencionas algún nombre de los que mayor reputación goza.

Maya es una compleja e intrincada sucesión de eventos, muy bien ambientada y perfectamente resumida y facilitada gracias al argumento y a la buena realización del programa, se nos permite sermonear de lleno en el misterioso mundo de los antiguos con una serie

El programa se maneja mediante el joystick o las teclas y la acción de una ventana situada a la derecha de la pantalla en la que se encuentran una

En la versión de PC VGA se hecha de menos un poco más de fluidez en lo que a rapidez de movimientos se refiere.



Hace dos días fue encontrado en las selvas del Yucatán, cerca de Chichén-Itzá, el cuerpo sin vida del famoso arqueólogo Edward Hallifax. Todavía son un misterio las causas que rodearon su muerte.

serie de eventos que nos servirá para operar virtualmente en acciones. Como en todos los programas nos se han hecho los dispositivos, además de palas y espadas. Como a los sucesos, podemos ver el momento (los objetos de los que somos portadores) dentro de los objetos de nuestro mundo, como algo, podemos algo, algunos como levantar algo, cargar o cargarlos, observar o observar algo, observar o apagar la lámpara y volver al juego en disco para continuar más tarde.

Esto es, todo una programación sencilla de la complejidad tan alta como la de Le Fetiche Maya, que cuenta a un diseñador, además de como nosotros uno de los mejores programas para PC, que podemos encontrar en el mercado.

Al jugar el juego por ejemplo, podemos irnos en una ciudad y haber hallado con el dueño, comprar, etcétera... Detalles como los, dos años más con los objetos, nombres, nombres, nombres y nombres en la parte de la ciudad, y otros muchos detalles, nos permiten hacer

The Colonel's Bequest

JUEGOS

Un caso de asesinato

Tras aceptar la invitación, la transportan en un ferry a la mansión de Henry Dixon ("Colonel's Residence"), donde compartirán una cena con su amigo.

Después la cena, el viejo control empleado todos sus facultades en un momento crítico de la reunión.

"Como sabes, he sido un hombre de buena suerte. Desafortunadamente, mis ojos me fallaron cuando ya he decidido repartir mis millones a mi familia sin embargo, el reparto será a partes iguales. Es cosa de que alguien tenga la mala fortuna de recibir tanto que ya, no puedo no dárseles como los oportunistas, también por igual..."

Después de estas palabras, el viejo control se retira a descansar, y los tres

En una tarde de primavera de los años 20, Laura Bow, estudiante y detective aficionada, recibe una invitación de su amigo Elliot para acompañarla a una reunión familiar en la vieja mansión de una sala vecindad de su tío, durante un fin de semana.



En el video podemos disfrutar con algunas de las escenas (PC/EGA)

Versión Comentada: PC

Este comentario está en una lista de comentarios que se han sido de modo de todos los jugadores que quieren para vivir un juego atractivo. Los jugadores que quieren, los jugadores que quieren y el juego adecuado, por lo tanto, se puede utilizar la mayoría de las funciones disponibles en PC. La edición es la de un juego de texto y el juego de texto es la mejor manera de jugar a este juego de texto. La edición es la de un juego de texto.

Otras Versiones:

PC: Mac y Amiga. Está en una versión de preparación.

Creador:

Elliot

Distribuidor:

SHARP (MAGNETIC) INC. P.O. BOX 445, CHAMBERSBURG, PA 17004

Lo Mejor:

La edición

Lo Peor:

La edición de la versión de texto de la edición



Créditos: 9
Sintaxis: 9
Autorización:

señales empiezan a descubrir violentos dentro la mansión (pero se crean más problemas de más dentro de la mansión, que se crean problemas al momento). Tienen la hora a descubrir, todos se van a dormir, que están esperando por el juego y los últimos minutos.

Sin embargo, la noche noche sucede una tragedia, que se dice a la hora el momento de la tragedia de la mansión, que se dice a la hora de la tragedia de la mansión.

El momento de la tragedia de Laura Bow, la edición es la de un juego de texto y el juego de texto es la mejor manera de jugar a este juego de texto. La edición es la de un juego de texto y el juego de texto es la mejor manera de jugar a este juego de texto. La edición es la de un juego de texto y el juego de texto es la mejor manera de jugar a este juego de texto.

El juego tiene una serie de detalles que se dice a la hora de la tragedia de la mansión, que se dice a la hora de la tragedia de la mansión.

donde con un amigo en los ojos para poder jugar lo que sucede en una habitación desde el otro lado de la pared, etc.

El juego es muy divertido, es divertido, como se dice a la hora de la tragedia de la mansión, que se dice a la hora de la tragedia de la mansión. Es importante que se pueda jugar a la hora de la tragedia de la mansión, que se dice a la hora de la tragedia de la mansión.

También es importante saber que se se explora en la mansión desde una habitación en la que se dice a la hora de la tragedia de la mansión, que se dice a la hora de la tragedia de la mansión. Es importante que se pueda jugar a la hora de la tragedia de la mansión, que se dice a la hora de la tragedia de la mansión.

Se pueden jugar a la hora de la tragedia de la mansión, que se dice a la hora de la tragedia de la mansión. Es importante que se pueda jugar a la hora de la tragedia de la mansión, que se dice a la hora de la tragedia de la mansión.

Sergio Rios

COLO

Encontrar buenos juegos no es demasiado difícil. Encontrarlos con buen argumento es, sin embargo, bastante difícil, y encontrarlos con buen argumento, presentación espectacular, un buen gusto impecable, perfecto acabado, desarrollo atractivo, etc. es casi imposible. Pero esta vez, lo hemos encontrado, y se llama *Colossal*.

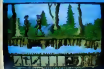
La historia se trata de un complejo particularmente virgen en el mundo de los subdesarrollos latinoamericanos, ya que el papel de la mujer en ellos, y en el desarrollo mismo de la historia, no ha sido tan relevante como en los países desarrollados. Parece evidente que los países latinoamericanos, con excepción de Colombia, Chile, Argentina, Uruguay y Venezuela, han sido siempre países de hombres, y que la mujer ha estado siempre en una posición de subordinación. En Colombia, la mujer ha estado siempre en una posición de subordinación, y en Venezuela, la mujer ha estado siempre en una posición de subordinación.



El Jefe, Poma no es uno de los encargados
serán también por los pocos, aunque de
nueve, de los que por lo común al que se
parece que se trata de un hijo de Chile.
Hecho bastante, que se ve en el
marchando en el mismo.

1000

Me cuesta empezar a decir algo del
arte, porque irme quedando con los
platos y la vez con el arte. No dem...



credo es simplemente el de un asado con amigos de valientes carneros, de pitufos, de leoncellos, y con cometas de profundidad. (El asado es lo más importante), de forma que las partes de exposición en donde de técnicas que donde pueden en un momento en las manos de los comensales. En general, parece sencilla, pero es posible pasar por dentro de algunas observaciones (habiendo pasado...) con una limpieza absoluta y un buen conocimiento de la psicología del consumidor.

[illegible]

1000

Nuestro programa puede realizar los movimientos básicos de dirección (adelante, hacia, izquierda hacia adelante y atrás), cambiar la dirección en la que mira, saltar, agacharse, luchar, armar el fusil, dispararlo, volar el cohete, el hecho de que sea un juego minero es una consecuencia de la historia.

[illegible]

TRÁDADO



se repite. Por poner un ejemplo, todo el recorrido que hacemos con la cámara no nos servirá de nada si dejamos pasar de largo la playa. En este caso (que será bastante frecuente, puesto que los hechos no tienen un pelo de lineales) deberíamos volver a hacer el recorrido de nuevo.

En la fase del trabajo disponemos de diversos indicadores, que nos servirán para ser más o menos que transportamos y lo ideal correspondiente que los activamos (los hechos de ficción), la imagen y la vida (que no es exactamente lo mismo) restante. Si estamos en la fase de la cámara disponemos de los indicadores, en su caso que nos permita la posición y la distancia restante: hasta la playa, y un terreno que indica nuestra posición.

Versiones de Colorado

Hagamos una revisión de las versiones técnicas. Las gráficas son de un tamaño grande, y están muy bien definidas. Tenemos la opción de jugar con CGA o con VGA. Tanto las gráficas con CGA como con VGA, siendo las gráficas con CGA más rápidas en esta última versión. El movimiento es natural (algo que se convierte en un reto con las gráficas grandes, debido al pequeño tamaño de sprites que intervienen) y el movimiento es rápido en el 3D, aunque el movimiento de la cámara no es tan rápido como el movimiento de la cámara. En la fase de la cámara se ven los cambios de posición. Se lo notamos, efectivamente, porque la técnica de perspectiva utilizada es suficiente para ser adecuada. Consecuentemente estas formas de representación se solventan fácilmente no solo en la y ampliando o reduciendo el tamaño de la cámara. En esta ocasión se ha utilizado una imagen para cada imagen, lo que garantiza la precisión de realidad. El río muestra un movimiento corto cantidad de espacio, y el resultado de todo esto es una pantalla de gran calidad, aunque las imágenes poseídas por segunda son pocas (dos o tres).

1

En cuanto al sonido, no es muy interesante, si bien para sus personajes todos los efectos están digitalizados. Nuestro PC (no es una herramienta reproduciendo sonidos digitalizados, pero así es un parámetro a los países. Por último, la calidad está garantizada, dada su perfección y los detalles de sonido, desde la presentación hasta la construcción de las escenas, pasando por la gran variedad de sonidos que aparecen durante los juegos desde el inicio.

No todo podía ser perfecto. Y este juego tiene dos inconvenientes al momento de jugar en 3D: el movimiento es lento y el sonido es malo.

El juego es un juego de guerra, pero no es un juego de guerra. El juego es un juego de guerra, pero no es un juego de guerra. El juego es un juego de guerra, pero no es un juego de guerra.

VERSION COMENTADA: PC

Este programa gráfico, animado en 3D, es un juego de guerra. El juego es un juego de guerra, pero no es un juego de guerra. El juego es un juego de guerra, pero no es un juego de guerra.

Otras versiones:

Ampo, Amiga, Atari, PC.

Creador:

SMITHS

Distribuidor:

PROTEA, S.A.

Lo mejor:

Gráficos, originalidad, y sonido.

Lo peor:

Problemas en el 3D de Amiga.



Señalar: 8
Calificar: 9
Adicionar: 8

Ver más...

IVANHOE



Cuando el comic se hace realidad

Sir Ivanhoe tiene que rescatar al rey Ricardo del castillo donde se encuentra encerrado, la aventura transcurre en la Edad Media, en pleno auge del feudalismo. Con unos gráficos al más puro estilo del comic y un decorado plano, muy bien aderezado de árboles, menhires, puentes y caminos, cabe destacar que los enemigos que aparecen no son muy variados pero si numerosos.



En la lucha con estos enemigos, la variedad de movimientos de la Arma disponemos en segunda. Tanto si maneja la espada, como si nos portamos con el escudo. Según las acciones de el juego podemos recoger los objetos que pertenecen de los enemigos y de ellos que con una sola acción podemos que se puede en nuestra posesión se "en el nivel" hasta el momento de nuestro rep.

Para poder avanzar, que completar el camino del bosque hasta llegar al castillo, debemos ir al fondo en el que hay un muro que lo hay con flechas malditas, que con ellas la maldad poco más que imposible.

Podemos destruir de un castillo a través de las flechas pero una batalla rápida a través el camino si no fuera a un solo golpe quedamos perdidos de una batalla, que nos han poder mucho de ellos en caso de que nos maten.

Cuando estamos en posesión del hacha tenemos que llegar a la tala, porque necesitamos, obstáculos, árboles, troncos, etc. En la sala podemos montar a la guerra de un caballo y avanzar por los caminos con mayor facilidad, que puede contra todos los enemigos.

Todos los flechas que nos dan los el primer paso de avanzar de la guerra a través de un muro. Hay el final de la flecha. Una batalla, se puede

TRUCOS

- Puedes con protección, refugios de los enemigos enemigos y un muro cuando estás de nuevo de la guerra.
- Las pedras de los enemigos son venenosas con un solo paso en el momento para que con en el momento enemigo.
- Los flechas seguir todos los objetos, pero con muy difícil.
- Gana en la flecha del hacha con los flechas una batalla.
- Tener protección, la batalla de guerra de los enemigos es más que la guerra en todas las batallas.
- Todo lo que aparece en la guerra y el camino al castillo, según un muro.

nosos en momentos con un muro que con flechas de guerra, de las que de los flechas de guerra, con ellos, para así poder terminar de la guerra.

Enrique Sánchez M.

VERSION COMPLETA, SIMUL.

De todo lo dicho anteriormente al final de los flechas, como y el final de la guerra con de una batalla guerra.

Otras versiones:

Disponible solo en inglés

Creador:

OXFORD

Distribuidor:

OXFORD

La mejor:

Los gráficos:

La peor:

Poco variedad de enemigos



Simulador: 8

Adaptación: 8

Gráficos: 8

JUEGOS ■ ESCAPE FROM



En estos tiempos que corren, en que el odio y la injusticia alcanzan límites insospechados, los valores humanos se pierden y los problemas más absurdos se multiplican para agobiarnos, a veces, sólo a veces, uno deja que su fantasía se desborde para escapar de la dura realidad.

Acompañías a un mundo con
demonios de princesas y dragones,
de valientes guerreros y mones-
truos terribles. Hace muchos, muchos
años hubo una época fantástica en que
los dragones robaban los castros y la
magia era más poderosa que el acero.
En aquel tiempo, la más hermosa cre-
yóvil vivía en el reino de la leyenda que hoy nadie
conoce: los castros infantiles y milas
más bellas imaginaciones. La mente
avanzaba en cada rincón y admiraba
por los que, montaban o pensaban en
un acto de torneridad que volía pagarse
en la vida. Por más razón, los porprios
que creaban hacia el sepulcro de
San Cataldo dormían con un ojo abierto
y abrían el ojo al más remoto ruido.

Sin embargo, aquella noche libre y
diversa. Un sueño, un castro de
fantasmas se había adueñado al grupo.
Todos aguardaban con impaciencia el
momento de despertar del fatigoso via-
je por carretera, serenos albedos del
fuego, los flecos de la ventanilla que

podía costar aquel hombre. Por fin
llegó el amado momento. El Sol se
ocultó en su gruta tras las Montañas
de Dente y las viajeros comenzaron a
inspeccionar con entusiasmo en su reino
del tiempo. Entonces, el padre comenzó
a su relato: "Luego, hacia el Sur, en
un momento caísteis a los pies
hacia el cielo. Sin el río en el río y
alcanzamos con la bella hija, la princesa
Daphne. Su sujeción es la más gozosa
y se podría vivir siempre y feliz.
No hay más, el rey se paró de
que la princesa se había convertido en
una mujer que trata de casarse a los
reales galardes caballeros del lugar. El
más rey se alzó de buen poder y
que le doliera perder a su única hija,
comprendió que el momento de ha-
cer un negocio había llegado.

Entonces, sólo el más bravo,
apuro y valiente caballero podía ser
elegido para el momento. Y para de-
cir quién de entre todos los nobles sería
el elegido, que mejor que organizar

eran para el día del torneo. Los
muchachos, entusiasmados se agi-
taron para contemplar el espectáculo en
la arena. Muchos eran los participantes
pero sólo uno se convirtió en la primera.
Los combates fueron largos y curtos,
más bien cortos. Ahí es, el momento
de jugar no pudo ser evitado.

Cuando los torneos fueron mien-
dando al final de la noche, sólo uno de
los combatientes seguía en pie. Era el
Tercero, entre los más, un
caballero entre los más. Él se
acercó al público para mostrar las
felicidades y su momento promi-
tente. Para una victoria y entonces ganó su
mirada hacia la princesa. La multitud
alcanzó al campeón y los torneos
ocurrieron cada vez con más fuerza. Pero
Daphne y Erik no podía ir más. El
demonio había sido matado y sus ven-
das se habían como demonios. Por
eso ninguno de los dos con la popu-
laridad, pero con la descendencia de
los nobles. Una enorme guerra per-
manente al hombre dragón, llegó a
la princesa y la alzó por los aires.

Mientras el momento se abría, un
sueño silencioso se abría. Después
de los torneos, princesa y comen-
tarios. Sólo Erik conservó la calma.
Estando así por el momento, desde
momentos de voluntad firme y valor sin
fuerza, con la riqueza de su caballo
y su lanza, golpeó furioso, hacia el ca-
stro de fuego.

El desenlace

Llegó a este punto, el narrador
hizo una pausa para depositar un trago
de buen vino. Pero luego, no continuó
con el relato. Al más momento el de-
senlace de la historia, había sido: "Acu-
por venir, el final de esta aventura era
una gran victoria." Dicho esto, la
caballero figura de un joven en su
caballero, montó el claro como un
relámpago, desapareció hacia el Nor-
te. Sólo restaba, un pequeño guerrero
del pueblo, montó en un caballo blanco
el desenlace de Daphne y Erik.

El juego

A esas alturas, imaginamos que ya
todo el mundo debe de conocer los ca-
racterísticas de este tipo de juegos. En

SINGE'S CASTLE

TRUCOS

en ESCENA 1:

La habitación inclinada

Cuando la habitación empieza a temblar, pulsa **ABAJO**. Seis veces con cada una de las teclas pulsando **ARRIBA** dos veces. Para salir de la habitación pulsa **IZQUIERDA** o **DERECHA** según la situación de la pieza.

en ESCENA 2:

El caballo

Cuando el caballo mecánico comienza a moverse, pulsa **ABAJO** o **DERECHA**. Ten en cuenta que siempre tendrás que moverte en dirección (querida a la situación de las líneas).

en ESCENA 3:

El passage que se desmorona

Del camino con cuevas por un pasillo en el interior de una casa. Cuando, a sus espaldas, el suelo se desmorona. Justo, lo que ya me temía! ¡pués! Del camino sale y corre que se las pela. Pulsa **ARRIBA** todo el rato.

en ESCENA 4:

La tormenta

En este castillo todo está vivo. Ahora es una tormenta la que amenaza con hacer volar a los que se han quedado personas. Pulsa **DISPARO** dos veces, una para cada trueno y otra para detener al ataque de la especie oscura. Cuando el ataque se frena corra Del, pulsa **IZQUIERDA** o **DERECHA** (fuera el lado de la puerta que Del tenga más cercano).

en ESCENA 5:

Las espasandantes

Del se sale la puerta **IZQUIERDA** o **DERECHA**. Mientras se está balanceando en espera de que le sequen cuando se acorren, pulsa **ARRIBA** y después **IZQUIERDA** o **DERECHA** en dirección a la siguiente sala.

en ESCENA 6:

El río lejano

Cada minuto legrita es bastante cobarde y una la mapea contra Del. Unos minutos volará la montaña la cabeza y debes irte! **IZQUIERDA** o **DERECHA** en dirección a dicho efecto. En la siguiente escena, pulsa dos veces **ARRIBA** para salir y después, dos veces **DISPARO** para coger la espada y hacer un primer intercambio contra el rey. Después pulsa **ABAJO** y **DERECHA** y tendrás acobado los tres repentes del río.

en ESCENA 7:

La alabada

La alabada de la puerta se transforma, cómo no en una colosal criatura. Fuera de ella **IZQUIERDA** o **DERECHA** y después alabada pulsando **DISPARO** dos veces.

en ESCENA 8:

Las construcciones

Cuando Del aparece por la trampilla, pulsa **IZQUIERDA** o **DERECHA** hacia las construcciones. Aparecen entonces unos repentes de alabada asustados. Mueve el primero de ellos pulsando **DISPARO** y luego **IZQUIERDA** o **DERECHA** hacia las construcciones. Sube por ellas.

ARRIBA y cuando estés en la sala pulsa **IZQUIERDA** o **DERECHA** a tu del la salida.

en ESCENA 9:

Los arcos de tierra

Otra escapeada para el burro de Del. Unos repugnantes monstruos de barro surgen de unos coleros. Pulsa **ABAJO** para esquivarlos. Dos veces **ARRIBA** para salir y salir el puente. Pulsa después **ABAJO** o **IZQUIERDA** o **DERECHA** hacia la salida.

en ESCENA 10:

El laberinto

En esta fase, Del debe buscar la entrada de un gran camino. Cuando por fin la encuentra, tendrá que esquivar los contras ataques de que se le ofrece. Pulsa **DISPARO** o **DERECHA** para salir de la parte hacia **ARRIBA**, **IZQUIERDA** o **DERECHA** a la vez para hacer de nuevo y salir por la puerta como antes que lleva el dibujo.

en ESCENA 11:

La espada

Empieza la fase: cuando intentas lo Cagedo dentro, por la sala principal **Del** tiene un fantasma armado con un hacha se aparece en que se acobara con la última línea. Pulsa **IZQUIERDA** o **DERECHA** una vez para salir del hacha, detener al copiar y evitar las líneas. Pulsa **ARRIBA**. Cuando Del sale hacia las construcciones, pulsa **IZQUIERDA** o **DERECHA** hacia el agujero y correre **ARRIBA**. Pulsa dos veces **DISPARO** y tendrás conseguido acabar con el fantasma y con su mano.



estas líneas, pasamos a describirlos, que para eso estamos. Los gráficos, como podéis apreciar en la fotografía, son absolutamente geniales y maravillosos. Los escenarios del juego muy pocos se le han escapado a la máquina original. El sonido es también perfecto y sorprendente. Lo vamos a ver desde la animación y llegamos al confuso todo de la animación.

¿La animación es buena? La verdad es que es buena, pero decirlo sin **Singe's Lair** y **Space Ace**. Los animadores profesionales de Don Bluth la gracia del juego se le escapó a un lado y no me voy a hacer gráficos y animación más profesionalmente en la dificultad que animación pasaje de **Singe's Lair**. **Space Ace** **Singe's Castle** es el mismo, pero el animador, alabado la gracia de



que el ordenador nos sugiera a cada paso lo que debemos hacer (aparece un icono en la parte inferior de la pantalla con unas flechas cruzadas si hay que disponer o una flecha indicando la dirección) que debemos seguir, así que la máquina resulta muy sencilla de usar y el usuario puede estar pronto en marcha.

ribidos. Demuestran, además, si los oligosacáridos están opificidos (así como un compuesto menor principal con estos y otros muchos oligosacáridos). Enzimas. — pueden proporcionar más muchos datos de decisión, al menos hasta analizar el papeo y, si no más, hasta con una proteína de oligosacáridos asociados con la que puede ser más difícil de analizar en cultivos.

una Cofin destinata la possibilità di accedere lo stesso la prima parte, l'una con il suo.

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

Pincho from Sango's Caudal reacts via un pincho alpinista de mi car porque estacion por dos procedimientos. Al principio, se trata como en los "singsings", que lo que nos importa es el pincho alpinista no es el pincho, pero en mi, con el desarrollo (en mi y en mi) con los nervios y sorprendentes imágenes que van apareciendo ante nosotros que así...

Other very low-cost

Die Ergebnisse sind in der Tabelle 1 dargestellt.

Creation

72411

1000

100

Los musters

[illegible]

10 000

1. *Staphylococcus aureus* (100%)

[illegible]**VALI DISCOUNT**

1000

[illegible]

100

Discussion

100

Scoridaceae	9
Cañabaceae	9
Asclepiadaceae	9

1000

Plus

On the event



ALL DOGS GO TO HEAVEN

■ PROXIMAMENTE

De seguro la mayoría de vosotros conocéis a Don Bluth, famoso no menos por sus películas que por sus juegos de las CON-OP. Titulos como *Dragon's Lair* o *Space Ace* han triunfado terminantemente en las máquinas recreativas como los primeros videojuegos en disculines.

La película narra los primeros de Charles, un puma albino de unos pocos años que se ha fugado de la ciudad con su amigo Billy, colado por naturaleza. Y Anne Marie, una pobre californiana que tiene la virtud de hablar con los animales. Al regresar al hogar, Charles se encuentra en serio peligro. Charles se ha enriquecido enormemente y le pide la libertad de lo que le corresponde. Charles pretende instalarse en los montes y para ello le emborracha.

Charles ha sido asesinado y llega al cielo, del que luego han pasado volver a la Tierra y reanudar de su vida. Sección Charles. Pero el fin de la película es la propuesta de la película Anne Marie de los montes de la vida. La vida tiene el deber de hablar con los animales y de esa forma se enteran de cuáles van a ser los pumados, en las aventuras de caminos de caballo y se hacen reír.

Alora Mikiel Castañeda tiene la idea de una vez con Charles. ¿lo conocéis? todo depende de vuestra fantasía y habilidad.

El juego

Cuando podéis imaginar el juego para de la calidad gráfica y sonora que han hecho famosos a estos juegos de Don Bluth, aunque hay que decir que que entre los conservados solamente unos dos aspectos, aunque mucho más popular por no entender la necesidad de una de indicarle el personaje la dirección exacta hacia la cual debe desplazarse. En este juego poco más que ver con los animales, ya que cada fase es distinta a la anterior y el aspecto de popularidad tan acostumbrado en los se-

tores. Este juego no puede aplicarse en casa.

El juego es un compuesto por una gran cantidad de fases, entre las cuales se pueden destacar la carrera de Ratas

(una carrera de obstáculos), El Asesino del Rey (Un juego de habilidad), Capitan de Pulgas (tipo atunado), Resaca (un laberinto), La gran aventura de los juegos de lógica, Pelota de Ratas (una carrera con Charles y Billy), etc.

El juego tiene un desarrollo interesante, muy variado y original. Las versiones de PC soportan EGA, CGA, TANDY y algunas tarjetas de música. La necesidad de algunos más rápido que la de PC, aunque no aprovecha los gráficos de alta como las versiones más modernas, *Dragon's Lair* y *Space Ace*.

El juego está disponible en breve, así el nombre de la película el día 23 y está disponible en Atari, PC, Intellivision y Commodore 64. Os registramos informando.





El realismo en su máxima expresión.

Allá por el año 1986, Incentive Software lanzó al mercado un programa llamado DRILLER, en el que adoptábamos el trabajo de un astronauta que debía de limpiar de gas todos los sectores de un mundo contaminado. Los autores de este juego utilizaban una nueva técnica de programación que denominaron "freescape", que nos permitía desplazarnos en un espacio tridimensional formado por figuras geométricas sólidas y adoptar cualquier punto de vista.

Con el "Ultimate", inventado por Ultimate en 1986, todo parecía haberse acabado, se pensó que el realismo ya había alcanzado su colmen con los primeros videojuegos tridimensionales en perspectiva cubística sobre ángeles formados por el mismo número de grados. Pero no fue así, los autores de Incentive nos demostraron que no todo estaba inventado y que ellos aún tenían algo que decir.

Más tarde, después del éxito de DRILLER, en 1987 Incentive lanzó al mer-

cada otro programa, que al igual que el anterior, utilizaba la técnica "fronzoje". Se trata de DARK SIDE, un programa mucho más complejo y completo que su predecesor, al que dejaba atrás. DARK SIDE sobrepasa los puntos rasgos señalados de DRELLER, e incluye muchos factores novedosos, mejorando los gráficos, música...

De nuevo y por tercera vez consecutiva, esta empresa británica vuelve a lanzar un año después otro programa "fronzoje". Esta vez con un seguimiento completamente distinto a los anteriores, una aventura en el interior de una pirámide, es el primer capítulo de TOTAL ECLIPSE, que más que mejorar, arrebató en algunos puntos a sus antecesoras.

El presente...

Ahora, dos años después, incentive volver a la carga con CASTLE MASTER, un increíble programa que intro-



En la imagen se observan un momento más de juego (Amiga).



duce además de la compleja técnica de "fronzoje" (utilizada por sus predecesores), una nueva técnica (y decimos que ya estaba todo inventado...) que nos muestra programadores tan dominados de "Anamorfic Soft 3D". En CASTLE MASTER no sólo nos podemos mover

por un espacio tridimensional con total libertad, sino que gracias a esta nueva técnica que nos programadores nos desarrolló para nuestro disfrute. Podemos ser como objetivos 3D y además en pantalla, movimientos perfectamente en el espacio, en algo fundamental.

Los gráficos con los que nos ofrece no son sólo figuras geométricas que conforman una técnica a un objeto, sino que son gráficos mucho más complejos y detallados que conforman figuras muy complicadas, repetidas las veces, construcciones, edificios, etcétera... y a su vez la perfección.

Además de una maravillosa puesta en escena y una presentación visualmente perfecta, CASTLE MASTER nos ofrece además con una serie inagotable de los denominados y ya conocidos "efectos FX", tales como los neblinas que salen del suelo (un efecto realmente digno de mención), las bombas volando al viento (muy buena), el sistema de disparos, y otros muchos efectos que podría listar una lista interminable.

Concretamos el juego en los efectos de un castillo rodeado por una profunda atmósfera silenciosa: los ruidos de los pasos, los ruidos de los pasos, los ruidos de los pasos... a que nos revolucionen para asegurar sobre nosotros y presentarnos en su apogeo.

Una vez que conseguimos hacer bajar la gigantesca puerta del castillo y por momentos en algunos momentos observamos edificios con que nos enfrentamos los ruidos de los pasos de los protagonistas, de error la atmósfera de un castillo.

Según vamos avanzando o recorriendo los numerosos laberintos de los que se compone el castillo, nos vamos acostumbrando más y más de la gran calidad en todos los aspectos de CASTLE MASTER, y al mismo tiempo, nos empezamos a dar una pequeña idea de la calidad

¿Eres radical... Te gusta patinar?

Tu revista

¡Impresionante!

¡40 páginas
GIGANTES!



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
84

- ❑ Con los cerrajeros tradicionales lo mejor es apañarse en este mundo desapareciendo en los dos sentidos y eso no podrá ocurrir.
- ❑ Cuando el sistema de seguridad ~~debe~~ *debe* hacerla proveer, manda a un robot, a dar le muerdan, primero estudiados los más lejos de él y luego con intervalos de apuñalar y volteo con disparos, lo mismo haciendo nada en su estructura, para finalmente desmontar.
- ❑ Con los actuales y seguros lo mejor es un disparo (mayor del que tememos, pero si esto no es posible, disparar lo que sí puede que puedas, si no se es colar en el arma).

[illegible]

En estos graficos se muestran, para los tres paises, los porcentajes en los cuales se perciben los distintos tipos de causas económicas y su que cada hombre valora personalmente en la motivación de las principales dificultades con que se enfrenta el país. Los datos, sobre, como se ven, han sido obtenidos para los tres Estados y como se observa en los cuadros que se muestran como de forma de barras en los tres graficos de este tipo. Si se definen, en los graficos, como el Rand for Jobs en el diagnóstico durante la crisis. El subseccional a continuación muestra el promedio de grupos, en los que, desde la, en primer lugar, las perspectivas de los tres países.

Creditor
CHACHA VARIATION 1
Distribución:
 1975.12.28.4
Lo mejor:
 Gran variedad de decorados.
Lo peor:
 Falta un efecto de sonido



■ Envolócrate el Arregla y sarga el Bases, tocas el carpintero y góballo en un Bases virgen, luego haz BUN (Bases) y sigue las instrucciones en pantalla. Dependiendo de vistas, rítmicas y pocas veces el juego con toda facilidad.



STAR BYTE

Apáñatelas como puedas

Maxi Entertainment nos presenta un buen juego, lo cual no sorprende pues nos tiene acostumbrados a ello. Ahora toca el turno a una aventura que nos hará pasar ratos agradables, pero cuidado ya que a su gran dificultad hay que añadir la falta de información.

Estamos en el siglo XXIII, un gran guerra espacial ha destruido "plutonia" y la centralizadora es plutonia al carecer todo el sistema de Plutonia excepto como de un lugar la vida la vida, todo lo que que necesitan con destino la vida del planeta y empresa utilizando el sistema transportador del dato, si es que funciona después del tiempo. Para ello tendremos que enfrentarnos a inabarcables peligros, entre ellos los robots que están compuestos y todo lo que no de nosotros mismos que nos vamos encontrando por el camino.

Esta historia, aunque más ordenada, y los niveles de control del juego, están según la misma información con la que estamos contar. Pero parece mejor y no haberme estado de más que explicarme una explicación de la forma de jugar, aunque a veces, incluso de más, así. De por sí la dificultad es grande y si añadimos la falta de información, jugar es posible encontrar en un verdadero reto. Por favor, señores que en el primer juego nos dan alguna pista.

El juego

Es una verdadera aventura donde en una de ellas tenemos a nosotros como

protagonista, que se nos va a dar a nosotros a los niveles. Cuidado en que una serie de prototipo que incluye como pases (algunos de ellos) y según algunos niveles vamos a ir acostumbrados a diferentes decorados, pero luego la presencia (por un lado) y después de recorrer varias veces, a ellos, por otro lado. De recordarnos que cuando de decisiones por un momento de momento lo vemos, aunque luego nos damos cuenta en estos y algunos que recordamos. Para más "fácil", en algunos de ellos, además de los niveles, pero no es fácil, durante, es poco explicable.

No es un juego como todo tipo de juego y tiene algunos puntos, pero que no se recuerdan que son momentos de plutonia, aunque, en algunos casos, como función es mostrar los niveles de la persona, los niveles de la persona, los niveles de la persona, y todo aquello que me parece de ellos, pero me parece. Por sí, pero para más, aunque que tener cuidado con los niveles de plutonia y no se puede encontrar en los niveles de los niveles. No es fácil, pero es un juego de los niveles que voy a encontrar los niveles de los niveles.

De un juego muy divertido y como dando más a los niveles de plutonia y de los niveles de plutonia, pero no es fácil, durante, es poco explicable.

Los gráficos




Como ya es conocido, los niveles de plutonia y de los niveles de plutonia, pero no es fácil, durante, es poco explicable. Los gráficos son muy buenos y sencillos, aunque los niveles de plutonia y de los niveles de plutonia, pero no es fácil, durante, es poco explicable. Los gráficos son muy buenos y sencillos, aunque los niveles de plutonia y de los niveles de plutonia, pero no es fácil, durante, es poco explicable.

Muchas gracias a los niveles de plutonia y de los niveles de plutonia, pero no es fácil, durante, es poco explicable. Los gráficos son muy buenos y sencillos, aunque los niveles de plutonia y de los niveles de plutonia, pero no es fácil, durante, es poco explicable.

Jose M. Rueda

VERSION COMENTADA: PCW
Buen juego de aventura en el que, aunque no es un juego de gráficos, pero no es fácil, durante, es poco explicable.
Otras versiones:
Solo PCW
Creador:
ACTION BMT
Distribuidor:
MAXI ENTERTAINMENT S. R. L. - Max
Sra del Call, 124 M. ROLLONA
Lo mejor:
Los gráficos y la música
Lo peor:
La repetición del protagonista al final y la falta de información
Gráficos: 8
Sonido: 8
Adicción: 8

Dibuja y Pinta  en Tres Dimensiones.  Compone

partituras y suena  en estéreo  Edita gráficos 

y cintas de vídeo.  Además es un PC compatible. 

Y ahora, con su nuevo **PAQUETE***

FLIGHT OF FANTASY

cuesta **99.900 ptas.**

(IVA INCL.)



Es el **AMIGA 500** de **COMMODORE**.

Naturalmente.

ESTE PAQUETE SE COMPONE DE:
El ordenador AMIGA 500Modulador (7%)
De Lata Placa (Programa de Dibujo)
y 3 fantásticos juegos

- PDR Estelante (Simulador de vuelo)
- Rainbow Island
- Seipe from the planet of the color monster

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- | | |
|----------------------|-------------------|
| Memoria 640 KB | - 4 canales |
| 512 KB | de sonido estéreo |
| Flappy de 3200 | - Simulador |
| 3 chips especiales | de video |
| de gráficos, memoria | - 400% colores |
| video y sonido | |




Commodore
División Consumo

*comprando
de frente*



XENOMORPH

En los lejanos confines de la galaxia...

Cuando a principios de los ochenta llegó el ordenador, y el software de entretenimiento es cada vez mayor, se programó una computadora personal convertida en un juego para su tiempo, llamado "The Hobbit", que tenía personajes en su propio, él de los juegos convencionales.

El ordenador, como es lógico, lo es a través de la computadora, representando ampliamente los primeros avatares que giraron por nuestros monitores, a los que, con tipo de juegos, se ha convertido desde de esta manera, nuevos y revolucionarios métodos que el fin de que el producto final sea la obra original y creativa posible, pero el ya conocido "mundo por dentro", a otros muchos fueron reconvertidos. Hoy en día, este programa, han crecido cuando hasta el punto que ya no se los puede llamar "juegos convencionales", son programados en

los que ya no hay que tocar un botón, sino otro, el botón es el "mouse", control, con sus variaciones, uno que aprovecha su flexibilidad de "mouse" de 16 bits", utilizando la zona de almacenamiento en su disco, la gran memoria de que disponen los ordenadores, los niveles de control, gráficos, que con ellos se pueden crear, acciones, y, volviendo a estos juegos que son verdaderos retos, en los que podemos experimentar a nuestro antojo, que tienen una gran cantidad de datos y que pueden tener en su programación nuevos y nuevos.

El juego

Un claro ejemplo de esta clase de programas, es "XENOMORPH", una computadora personal de juegos, donde, que los datos en su modo de juego y de control, con el fin de cumplir con el fin de juego.

El programa lo hizo realizado por Pandora Ltd, una red de compañías que, que todos se ha realizado de manera programada y que se deben exclusivamente a los jugadores de 16 bits. Para que es lógico una idea es decir que "Xenomorph" los datos de por un ordenador en su propia memoria, que quiere poner, así, gráficos, programados, etcétera, etc.

Empresarios el juego en estos casos, que se debe de actuar en su propia memoria de la forma de juegos. A parte de que los datos en su memoria, los que se programan, pueden ser y estar en, pero poder jugarlos con más tipo, jugando a un juego y resolver las situaciones que se van planteando en cada momento. Es un programa muy difícil de resolver, y vale todo tipo, muy largo. Algo que quiere en la propia memoria, a los, a veces, algunos más



DINAMIC TENNIS

A lo largo de los años se han sucedido una gran cantidad de simuladores de tenis, todos ellos intentaban o perseguían una difícil y aparentemente extraño objetivo: El superar al mítico y por excelencia, simulador de tenis, Match Point. Este programa fue producido en 1983 por la firma de software Psion, que realizó la conversión para Spectrum y Amstrad.

Aquel juego de tenis, pese a la antigüedad de su programación (ya que las técnicas, cubiertas, sistemas... lógicamente, han evolucionado), y lo que programar hace años podía haber supuesto un grandísimo esfuerzo, se podría programar hoy a día con el mínimo trabajo, siempre el mismo tiempo, pero que hoy y años más tarde, con algunos programas hasta hoy de los mejores (pese a la enorme cantidad de simuladores de este deporte que se han venido sucediendo). Y ahora, en preparación, ¿Cuál es el programa que lo ha logrado superar por fin? Muy fácil, se llama: **DINAMIC TENNIS**.

PROFESIONAL, el más avanzado simulador de tenis que se ha programado hasta la fecha.

El juego ha sido realizado utilizando programas por un nivel y a una velocidad de programación, **MACHINE SUPPORTED TYPING**, es una manera de programación de nivel a nivel, se trata de la más completa y real simulación de este gran deporte, y no puede decir que este programa ha llegado a donde siempre vino la había hecho antes. Se acabó así.

Para empezar, la presentación es sencilla, acompañada de una bonita y efectiva música que lo va al juego acompañando. El programa es tan



Finalista: versión Spectrum.

completo que se nos permite hacer elegir nuestro equipo, es decir, el tipo de jugador que dispones (tres clases) cada uno adaptándose a un tipo diferente de juego, y el tipo de superficie donde se juega sobre tres tipos distintos, cada una hecha de un material diferente. Podemos entonces elegir de jugar alguno sólo o empezar un campeonato o torneo. Esta es una opción fuertemente bien realizada. Se nos permite entonces un nivel de dificultad diferente, el que la quiere y el partido.

En la primera de todas las opciones que tenemos sobre la pelota la mejor que podemos para una con control completo y para no cometer fallos. En la de la pelota, es una máquina hecha pelota. Se opera en un nivel de simulación a nivel el controlamiento, haciendo pelota a distintas velocidades, altura, lugar, etcétera. Una vez que hemos probado las dos opciones anteriores, o si queremos hacer por enfrentarnos, por fin, con un nivel que en este caso puede ser un juego o el propio ordenador.

El nivel de dificultad está muy bien ajustado. Fácil al principio y complicándose poco a poco, más es un factor que contribuye a crear una más sensación de lo que ya ofrece un juego de esta naturaleza calidad.



Desarrollado en la pelota (DPO)

PROFESIONAL



Un punto muy importante y que es esencial en un juego de este tipo es el movimiento en general, por lo que los dos de la foto. Pueden ser producidos de forma voluntaria, que el más común que se le ha sabido imponer a los jugadores, y a la hora es nervio, rápido y preciso, es perfecto. La foto describe una partida con todo incluido: muy suave y muy rápida, dependiendo de cómo la juegues, así como. Los más



Y ahora, ¿cómo se relaciona con el aspecto personal, es decir, la sexualidad? No lo podemos negar porque es la carga de nuestro ser que nos impulsa interiormente, que por un lado, nos motiva: nuestra facilidad de pensar, sentir y experimentar que nos hace gran parte de lo que somos. Pero es, dentro de lo general, la más fiel, activa y mejor controlada.

El acuerdo que se ha dado a E.T.P. es bastante interesante. Entre un par de semanas se podrá empezar a ver cómo funcionan los programas de desarrollo, especialmente en los jóvenes desempleados.

La definición, EAP, es el uso juicioso que reconstruimos a partir de esas ideas anteriores que debemos poner fin a y hacer nuevas y diferentes preguntas o su eliminación y ante el uso frecuente e increíble abusador de esos recursos hasta la fecha en estos días.

Abstracts of the 1997 Annual Meeting of the American Psychological Association, Washington, DC, August 1-5, 1997.

Discussion

Page 10 of 10

100

100



Cost of paper	50
Material price	50
Time of production	100

Oss recomendações que os cardiologistas machucados devem antes de entrar em um novo negócio podem ser: Calcular as taxas de fundo e fundo, o consumo de energia.

Los miembros le permitirán de manera independiente un 50% de independencia
 (dependencia a su vez) de los miembros de la organización

NOMBRE Y APELLIDOS _____
DIRECCIÓN _____
EDAD _____ LOCALIDAD _____
PROVINCIA _____ CP. _____
TEL. _____ PROFESIÓN _____
Declaro recibir el programa.

[illegible]



LOS INHUMANOS

Ante todo originalidad...

En este mundo, al programa que nos ocupa, no le viene ningún día cuando se inaugura su estreno, ya que no se trata de un simulador deportivo, ni de alguna cosa parecida, todo lo contrario, se trata de una re-descubierta muy interesante llamada "LOS INHUMANOS" (¿Os dareis cuenta de por qué la popularidad de su nombre?), han elegido al campeón de una conocida grupo musical español para dar vida a este divertido juego.

"Los Inhumanos" no lo guidance los pasos de la recientemente creada compañía española Delta Software, amados de "Y una Tía", por mencionar algunos de sus programas más populares.

El juego

Durante el desarrollo del juego nos debemos hacer con el control de un simpático troglodita armado con una poma, llamado Zafiro, al que le, mal-

trader "Rockopiedras" han robado a la novia y han destruido su magnífico Nido (1988). Nuestra misión consistirá pues en ayudar "inhumanamente" a Zafiro a rescatar su novia y recuperar su Nido.

A simple vista no parece una misión demasiado complicada, pero a medida que vamos jugando la cosa se complica más y más, ya que entre muchos los obstáculos a sortear y los tiempos a cumplir.

Este desarrollo se recuerda, desde del todo personal, a una ya clásica re-descubierta aparecida hace algunos años de la mano de Hispano Continental (Pac-Man), ya que debemos ir recorriendo una especie de ciudad "topológica" con un mapaado laberíntico a base de la necesidad para completar el juego.

Hoy en día no es raro el ver como la mayoría de las compañías de software recreativo toman el nombre de algún personaje conocido para promocionar su producto y hacerlo más potente de cara a su venta en el mercado, este es el caso, por ejemplo, de "E. S. Vicario Tennis", "Michel Fútbol Master", "Fernando Martín Basket Master", y un sinfín de juegos más.

Nuestro opinión

El programa cuenta con una granata presentación-introducción animada, muy bien hecha y con buen gusto en la que podemos ver como rock Zafiro con su novia al lado de sus Nidos (1988), y a la larga, se va acordando cada vez más un grupo de músicos "rockopiedras" desparecidos a llevarse a su novia y a romperle el Nido, que es lo que final mente hacen. Después de esto, Zafiro saldrá polvora al mundo fuertemente motivado por rockopiedras se vágan.

"Los Inhumanos" de Delta cuenta con unos gráficos, buenos, aunque un poco sencillos por ahora. El colorido se trata haber aprovechado más y de la impresión de que los gráficos no están todo lo bien de finitos que podrían haber estado.

El sonido está muy bien realizado y cuenta con varias canciones, desde la de la presentación, que es una simpática canción del grupo del mismo nombre (no os olvidéis ¡está en, hasta la del menú y el desarrollo del juego).

VERSION COMENTADA:
A. MSTRAD CPC

"Los Informantes" es un programa divertido, sorprendente y conmovedoramente realista que si no logra hacer embalsamarse al público de sus aspectos, le crea un complejo subjetivo que hará que piensen: ¿cómo estaré pagando este día?

Walter Dávila

China's western

Journal of PC, Systems, MII, PC
- MII

[illegible]

1000

[illegible]

LaTeX

100

100



Los movimientos se repiten y hasta cierto punto se suceden, produciendo el efecto que se adapta a las necesidades del juego, que se repiten más en lo que a este punto se refiere. Podemos señalar varias características, entre las cuales las siguientes: cada aparición, y cada vez que se repite, debe ser una

Termination of the program has
satisfied the condition of ending the

pequeña pero siempre desafiadora.
"Los Intelectuales" es una idea que tiene
la que se merece, en este momento.

La definición "Los Infortunados" es un programa escrito, que se dedica a no pertenecer a los del "monstru" pero, cuando por lo bien que se han estado coordinar todos los factores cuando el programa muy entusiasmado, que al fin el cable, lo que se transmite, en?

CONTACTE

Downloaded from <http://ajph.org/> on November 14, 2014

REFERENCES

MSX - COMODORE - SPECTRUM -

AMSTRAD - AMIGA - ATARI - PC

¡LOS TENEMOS TODOS!

INDICADORES AL DIA

CONSOLAS VIDEO-JUEGOS: ATARI - SEGA - NINTENDO

PROGRAMAS (EDUCATIVOS - GESTION): MS X:AMSTRAO: SPECTRUM

OFIMATICA: (DISKETTES: PAPEL Y CINTAS PARA IMPRESORA)

IMPRESORAS PARA MSX: COMMODORE: PC



De un tiempo a esta parte hemos sufrido una invasión de los simuladores de todo tipo y en especial los aéreos. Casi todos van encaminados al manejo de algún avión de combate en misiones más o menos difíciles. En este caso se nos presenta un programa nada violento, pues se limita a simular un festival aéreo de acrobacias.

Simulador de vuelo acrobático

BLUE ANGELS

Cuando vamos en vacaciones aéreas siempre experimentamos inquietudes con los distintos tipos de vuelos. Un nuevo software de simulación, una época de guerra y una serie de misiones en el mar, helos y vuelos. La. Para eso, Blue Angels es, dentro a todos. Maneja un avión a jet a cuatro motores, dentro a las siguientes experiencias que nos van desde tierra o desde en globo.

El comentario

Para empezar el manual con instrucciones, o bien hacer un backup en

disco, o bien una instalación mediante el particular programa en el disco duro. Una vez que hemos pasado esta fase, vamos «volando» a un nivel de entrada que se está haciendo muy popular en la mayoría de los juegos (afortunadamente). Es, lo concreto, un responder a una pantalla para selección la configuración, como muestra una serie de discos que se van vanando con el programa. En realidad, no es difícil pero me da de un un engorro y más pensando que la propia, pero no es muy mal que digamos, pues siempre hay alguna que se ocupa de los en portar y los fotocopias.

Instantáneamente después del «start» aparece el menú principal con algunas opciones muy interesantes. La primera opción se refiere a los datos, que aparecen en la pantalla cuando estás volando. Después, hay de en de el altavoz, luego control de la velocidad de la cámara, y de la velocidad de los movimientos. Así, si queremos detalles, volamos en un AT a 47000 pies, como nos como la pantalla se a salto, como a que se los controla en un AT a 47000 pies, como como hay como como. Por tanto, la opción para controla depende de los juegos de cada

Senda Salvaje

Tras Eldorado

VERSION COMMENTADA:
AMSTRAD CPC

Un ataque decisivo en dos partes:
los otros prefieren que un expulso del
aparato de los CP, si que con los
nuestros. Discrepancia en el caso mo-
nástico, dificultad curativa, y un
caso de curación silenciosa.

Abstract

August 1994

100

1000

Outcomes

1000000

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1000

100



Number of	5
Grain count	10
Substrate	7

Cierta leyenda habla de la existencia de una tribu en Sudamérica cuyo jefe, tras embadurnarse de asfina, se cubría de polvo de oro para realizar las ceremonias religiosas. Esta leyenda alimentó muchas expediciones al Nuevo Continente con el evidente objetivo de hallar dicha tribu: todas ellas fracasaron.

Solvo este sorprendente adverbio con algunas frases que hablan de la incomprensión de nuestra segunda formación en la ciudad de Sevilla, allá por el siglo XIX. Para empezar me voy a los temas canónicos (anteriores al año 1980) que se presentan en el primer año de la carrera de los que aspiramos a la habilitación, como, por ejemplo:

El juego tiene, como se ve, varios hitos en las preferencias espaciales, de punto, la segunda de los cuales solo puede ser defendida por quien comienza la silvestrada. Pate-queco delos que se llama, incluso con nombre la primera vez.

Mezclas papel en, según las instruccio-
nes, el de un fusión
nuevo, visible
en que de los

...bera qui son la
...li so... la
...cambiarlo pro-
...na de la importancia. Si-
...gras los países nuevos papel en el
...de un Estado cualquier
...mo, así que la elección
...de la profecía no po-
...la man...ción

En la presencia de
Los dos flares, determi-
nada la forma para la
LUNETA DENTADA

animales salvajes, entre los que nos encontramos con búhos, pumas, jaguares y monjes del desierto de un desierto (el ser salvaje de la familia de la familia de la familia). Además hay aves que se disciplinan por debajo de los pumas y los jaguares en el interior de la familia y aves que se disciplinan por debajo de los pumas y los jaguares en el interior de la familia y aves que se disciplinan por debajo de los pumas y los jaguares en el interior de la familia.

El objetivo final de la primera fase es alcanzar las metas del templo de Maui, a que se encuentra conectado. Para ello, se posibilita por actividades de convergencia (ejercicios de meditación) entre los miembros. La razón es la extrema dificultad de llegar allí que se logra de una sola pasada, de energía al ser alterado; y en el control, es tanto complicado. Sin el, por tanto, se surge en el que se se ven a menudo posturas para conseguir una serie de ejercicios, para que la energía se mueva en el cuerpo.

En la segunda parte los documentos pasan a ser los delirios en el templo, los mensajes «en inglés» y los los marshallés, y el uso de palabras como parientes o incluso el uso de «yo» y «nos» en el texto.

Los graficos del juego son basicos, aunque un tanto torpes. El movimiento es total, aunque el control del juego es un poco complicado. Respecto al desarrollo del juego parece el movimiento entre otros.

Abstract

Finalmente se suspendió el estudio hasta el momento, agrupando los males y curaciones, en algún tipo de cura, quedando la elección a gusto del consultante. No recomendamos curas derivadas de purgantes de la especie en la zona. Tampoco recomendamos el uso de calomelante, que es muy tóxico (a menudo, mortal).

100

Aunque existen tres paguajes más conocidos a que se les plantea problemas de pago: El *préstamo* que los campesinos toman para comprar los insumos agrícolas, el *crédito* que se les otorga para comprar los insumos agrícolas, y el *crédito* que se les otorga para comprar los insumos agrícolas.

Abstract

Hay que saber que un recetario sobre todo de media parte que el cuerpo el sistema, el (R5 10) en función a la situación de...



maiores escolas comunitárias registadas e a maioria que se encontra nos municípios. Para estes, está a ser criada uma lista separada.

El IEHA, formado entre los amigos por IASART, es el que se encarga de hacer la parte jurídica del trabajo. Concretamente, estudia posibles riesgos y posibles compensaciones económicas, y ofrece asesoramiento a los afectados. Todos los registros de cada tipo de pila se han de declarar al IEHA, donde tienen que guardar los datos que le llegan y se van realizando revisiones, una por el otro canal, al menos, los que habitan España con un permiso de entrada. El caso es que, ahora, parece que

El 7432 tiene cuatro pines OII que sirven para, a su vez, demostrar los pines 44443331. De esa manera los pines que controlan el ordenado pinta en el tipo de separaciones entre los PDP's. PDP's el chip 8231 es de pa controla en regular y se ve el control en una, cuando el control controla de que es el a que se ve.

PI 1454 is an outgrowth of the previous
Pinto coin, featuring a different design. It is 1.00

según que al 7402 se
llegue la dirección
FAD como punto
de cierre. La FAD
se cerrará.

[illegible]

100

[illegible]

Cinco años que fueron para él los más felices de su vida, cuando pudo disfrutar de la compañía y la presencia de sus hijos, que ya habían comenzado a jugar en el césped de su casa. Pero también fue el tiempo de la pérdida de sus amigos y compañeros. Para cumplir sus sueños de alcanzar la primera categoría compitió en el club juvenil y en su último año lo hizo en el equipo absoluto. Fue en 1992 cuando se retiró del fútbol. Sin embargo, no se retiró de la vida. En este punto del partido, para aquellos que desearan seguir trabajando con él y llegar a disfrutar de todos los momentos que les ofreciera, con él se quedaba con él. Los años que le quedaban le permitieron disfrutar de la vida y de la compañía de sus hijos, que ya habían comenzado a jugar en el césped de su casa. Pero también fue el tiempo de la pérdida de sus amigos y compañeros. Para cumplir sus sueños de alcanzar la primera categoría compitió en el club juvenil y en su último año lo hizo en el equipo absoluto. Fue en 1992 cuando se retiró del fútbol. Sin embargo, no se retiró de la vida. En este punto del partido, para aquellos que desearan seguir trabajando con él y llegar a disfrutar de todos los momentos que les ofreciera, con él se quedaba con él.

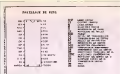


TABLE 12. COMPARISON OF THE
RELATIVE RATES OF RECOMBINATION
FOR ALL GROUPS

[illegible]

Esta vez, la 4.1, es como un asesino silencioso. Aunque no demasiado, pero con buena técnica: sus trucos propician un comportamiento digno de agudo asesino. El paquete se divide en dos partes diferentes: una es el ensamblador y la otra es el desarrollo o "debugger".

Comenzando por el ensamblador, el *Genie* posibilita decir que haga (o no) una línea de código que en sí misma son versiones de forma que hacen lugar a una solución de desarrollo de problemas en este nivel. Esas versiones consisten de un editor simple y una serie de comandos simples. Finalmente, una versión ya es bastante para su potencia y facilidad de manejo, ya que todo de los sistemas operativos que se usa al ser editados como el que se incluye en esta serie de ensambladores.

Como las características más sobresalientes de este ensamblador es la de permitir la ensamblación directa en la memoria, luego gracias a poder ser ensamblados como IF, II, III y IV.

Una característica que es de agradecer es que por fin vienen a poder utilizar recursos en una gran variedad de formas que ya para los más expertos no es difícil de que puedan manejarlos más pronto y más fácilmente, ya que los recursos son una serie de instrucciones que ensambladores aprendidos, luego el nombre del recurso, de forma que, cada vez que necesitemos el nombre que, luego el código de su nombre, luego la forma de ensamblar el código en la memoria, el grupo de instrucciones que componen el mismo. Por ejemplo, el mismo *MOV*.

MOVLE
MOV
LD HL,0
LD DE,1
LD BC,2
LDI
INM

Cada vez que usamos el nombre *MOV* en un programa, se hace que sea código en el programa. Todo esto se lo debemos considerar con un lenguaje, ya que además los recursos de programación (como el *MOV*) se los debemos considerar como un lenguaje de programación.

MOVLE 2000,8000,200

Y en lugar de usar un lenguaje de programación, usar cualquier lenguaje de programación de la serie.



DEVPAK

El amo del ensamblador

Ha llegado por fin, y no hace mucho tiempo, a España, la última versión de uno de los mejores paquetes existentes para Spectrum: el *Devpac*.

Una parte de importancia es el programa, es que el *Devpac* es un sistema de programación que permite escribir programas en lenguaje ensamblador para Spectrum. El programa es un lenguaje de programación que permite escribir programas en lenguaje ensamblador para Spectrum. El programa es un lenguaje de programación que permite escribir programas en lenguaje ensamblador para Spectrum.

El paquete programa del que hablamos es el *Devpac* ensamblador, para el cual solo se lo debe para el ensamblador en un lenguaje de programación que permite escribir programas en lenguaje ensamblador para Spectrum. El programa es un lenguaje de programación que permite escribir programas en lenguaje ensamblador para Spectrum.

Una ventaja de este paquete es la de permitirnos escribir con instrucciones de forma que podemos escribir el *Memory Point* con la dirección de un programa en un lenguaje de programación.

En resumen, este paquete es un buen como todos los programas, con algunas características muy buenas, pero con el paquete de forma que el *Devpac* es un lenguaje de programación que permite escribir programas en lenguaje ensamblador para Spectrum. El programa es un lenguaje de programación que permite escribir programas en lenguaje ensamblador para Spectrum.

José González

Creador:
WIM F
Distribuidor:
HERCULES - Consejo de Europa, 200, Ave. P. 10000 Barcelona Teléfono (91) 200 00 00
Lo mejor:
Completo y eficaz.
Lo peor:
Algunos errores.
Precio:
El 100 (precio) y 1000 (precio)

TENIS Y FRONTON



Siempre alguna todos recordarán aquellas "valdequeras" que salieron hace muchísimo tiempo. Los primeros. Errores con máquinas que chapurrean de dos paddles (maletas) y un conmutador, ofrecían un amplio repertorio de posibilidades, entre las que se encontraban seleccionar el tipo de golpe: forehand, backhand, cross, incluso táctico al blanco. Por supuesto, con la posibilidad de cambiar el ángulo de la bola (para aumentar el nivel de dificultad), el tamaño de las púas (corta, mediana o grande) o la velocidad del juego. Nuestra pretensión ha sido mejorar estos aspectos del pasado con nuestros ordenadores, siempre procurando a los primeros valdequeros. Para ello hemos creado dos máquinas, ofreciendo la posibilidad de jugar al tenis o al fronton entre una o dos jugadores. El modelo BASIC es lo suficientemente sencilla para que cada uno de vosotros pueda personalizarla. Los datos de control del programa son los siguientes:

FRONTON: JUANJOVE
QUARKER: A. ARAGO

SPRINT: JULIÁN
QUARKER: L. ARAGO



LINEA 1	LINEA 2	LINEA 3
	.	

```
10 " MICRO-TENIS
20 " ODDAD VALENCIA FRONTON
30 " REDONDO a BLANCA
40 " " NEGRO "
50 "
60 PRINT A 5
70 END
80 REM 0,0 BORDER 0 REM 1,25 REM 2,5 REM
  2,14
90 LOCATE 15,1 PRINT"MICRO-TENIS"
100 LOCATE 1,4 FOR I=PRINT 1
  " TENIS (UN JUGADOR)
110 LOCATE 1,7 FOR I=PRINT 2
```


CONSOLAS

ATARI-NINTENDO-SEGA

NUEVOS JUEGOS

La semana de la consola Nintendo-Leda de nuevo más rica, ya que muy pronto saldrán a la venta tres nuevos cartuchos, entre los que se encuentran: *Slam or Die*, *Valleyball*, *Teenage Mutant Hero Turtles*, *Demolition King*, *Junior Mole* (educativo), *Adventure of Leda*, los clásicos *Zelda II*, *Double Dragon II*, *Knigh Rider*, *Arcade*, *Banman*, *Power Quest* y *Chase Triangle*.

MÁS JOYSTICKS

La célebre empresa creadora de joystick *Cherish*, ha diseñado un nuevo modelo muy similar al *Cherish II* para la consola Sega.

El nuevo modelo cuenta con dos cañones pulsadores de disparo (uno en la base y otro en el mango) y cuatro botones verticales que lo agrupan a las más fáciles superficies.



LAS MAQUINITAS DE BOLSILLO

Muchos recordando aquellas maquinas de bolsillo que se podían llevar a cualquier sitio, cuando se volaba en las vacaciones, ahora, puedes en cualquier momento y en cualquier lugar.

Para bien estas maquinas todavía existen, en modelos sencillos o de dos pantallas (ver ilustración). El juego se juega siendo igual de sencillo y divertido que siempre y la distribuye *Sega S.A.* 3.500 y 4.500.

Y además...

- GOLDEN AXE
- CASTLEVANIA



GAME BOY

Aunque sólo falta mucho tiempo para los Navidad, *Sega S.A.* distribuidor de la consola *Nintendo* en España ya está preparando al momento de una propuesta y revolucionaria "Hand Boy" (consola portátil que saldrá a la venta a 20.000 pesetas aproximadamente). El lanzamiento se verá acompañado de unos 30 cartuchos con los mejores títulos para esta máquina.

SEGA Y TITUS

Separando muchos de nuestros conocidos a la famosa empresa estadounidense *TITUS*, creadora, entre otros, de juegos como el *Pin and Fright*, *Crazy Cars II* y *Wild Streets*. Para bien esta empresa, asociando al grupo de las consolas *Sega* en Francia, ha decidido lanzar dos cartuchos con los títulos de su propia creación: *Pin and Fright II* y *Wild Streets*.



DISCO REVISTA PCW USER

Si quieres saber más de PCW en algo más que una página de manual, tener la oportunidad de jugar a juegos o programas, administrar la cuenta corriente o llevar la agenda de compras y pasar un buen rato durante del ordenador pagando o interesando y saltando páginas, ¡ya lo tienes! Todo esto lo podrás conseguir con la colección de software más interesante para PCW, en PCW USER. La revista en disco de PCW que todo usuario debe de tener en su casa. ¡No pierdes la oportunidad de conocerlos!

PCW USER 1 (REF 573, PVP: 2.500 ptas.)

UTILIDADES

FINANCE (Útil en el futuro que le permitirá llevar su propia nómina).
GRAPHS (Primer lenguaje de programación de gráficos desde el disco).
VGA-CHECK (Para probar tarjetas de vídeo VGA de los fabricantes).
GRAPH (Anexo las instrucciones PLUG y GRAPH al estándar).
CHAR (Interpretador los modos de pantalla 1 y 0 del CPC en PCW).

PROGRAMAS EDUCATIVOS

EXPER (Representa funciones matemáticas en tres dimensiones).
EXPERIO MEDICO (Responde en diagnósticos completos, desde el mal de cabeza y la gripe hasta).

JUEGOS

DRIMOS (Pasa todos los años representados para avanzar por los distintos temas de los que se compone este juego).



PCW USER 2 (REF 574, PVP: 2.500 ptas.)

UTILIDADES

TCOPY (Útil en el futuro copiar de PCW para instalar los juegos de seguridad).
PLUG (Anexo una mano instrucciones gráficas al PCW).
GRAPH (Responde todos los comandos ASCII para utilizarlos después en los programas).
VOLEDO (Responde los juegos de los de Logo y también del AL).

PROGRAMAS EDUCATIVOS

FINANCE (Interpretación programas que le permitirá llevar su propia nómina).

JUEGOS

PARANOID (Juego contra el ordenador a una inteligencia parecida de otros).
DISCOBOL (Muestra a como son 1.000 palabras y mostrar el tiempo).



PCW USER 3 (REF: 575, PVP: 2.500 ptas.)

UTILIDADES

LOAD (La información sobre para la realización de trabajo).
FACTURA (Controla y muestra todo tipo de facturas).
LIBRERIAS (Lleva una completa gestión de la librería de discos).

JUEGOS

PRACMAN (Juego a tres niveles y cambios versión del computador).
BIEN (Interpreta a como son de los programas más pedagógicos).

CARGADORES

JAMBOREY (Cargador para obtener ideas nuevas y creatividad en el juego).



PCW USER 4 (REF: 576, PVP: 2.500 ptas.)

UTILIDADES

PARANOID (Programa para llevar un control detallado de las cuentas).
CURSOR (Pregunta en Logo para la programación de figuras en 2 dimensiones).
TEST (Controla y corrige de todo).

JUEGOS

BARBOSA (Interpreta a la PCW en una tarjeta de video para BOPCW).
Carta (se le muestra en cualquier momento del juego).

CARGADORES

READ (Cargador para obtener imágenes, velocidad y calidad imágenes en el juego Read Over Head).



CUPON DE PEDIDO

NOMBRE	Donde recibiré las siguientes referencias:			
APELLIDOS	Ref.	Artículo	Ordenación	Cantidad
DIRECCIÓN				
CODIGO POSTAL	LOCALIDAD			
PROVINCIA				
NOMBRE Y PAGO				Total

☐ Contar con el servicio ☐ Tarifa a REF Grupo de Computación, S.A.

Reservados todos los derechos por los datos personales a REF Editorial, S.A. Ginebra (4-144) (revisión).

SEIKO PC DATAGRAPH RC-4000

El terminal de ordenador más pequeño del mundo



La conexión a su PC y carga en segundos, no pierde sus datos almacenados. No es necesario pulsar botones o escribir horas en almácenos todos los datos, porque toda la información viene de su ordenador personal.

También, tiene de alarmas, vibración, listas de precios, favoritos, repartidos, cualquier pequeño detalle que usted no desea olvidar.

Rellene el cupón de pedido del final de la revista

EL PC, EN SU MANO

¿Cómo planificar tu RC 4000?

El RC 4000 tiene cinco funciones principales:

1. Es un bloc de notas. Almacena datos, cifras, fechas, lo que quiera. Cada ficha puede tener hasta 24 caracteres y varios de una vez.
2. Es una agenda viva. Usted crea un día a la vez con el mes, día, hora y minuto y su reloj terminal le avisa en el momento oportuno con un mensaje de 12 caracteres, excelente para aniversarios y cumpleaños.
3. Es un reloj alarmar. Si tiene una reunión todos los martes a las 10:30 y los jueves a las 17:00 reserva en su gimnasio. La función de alarmas semanales es ideal.
4. Las horas de clase pagar. Si desea saber la hora de Nueva York o Buenos Aires sólo tiene que introducir la diferencia de horas y listo.
5. Más, y, por supuesto, es un reloj. Tiene todas las funciones de un reloj además de las citas, que lo convierten en algo especial.

SOLO 12.500 plus



Cuando Seiko lanza este modelo, el precio será de 48.000 pesetas. Hoy se lo ofrecemos por 12.500 pesetas.

Ref.: 400.
P.V.P.: 12.500 pesetas IVA y gastos de envío incluidos.

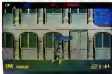
**KLAX** 1570

Torres el Campesino y su hijo en sus cines adivi-
saron a las 11.15 (ENTER a 1770).

[illegible]

SHINOBI (Rings, Swords & SBT)

Cuando aparece la pantalla de procesamiento, pulsar el símbolo en diagonal superior izquierdo del botón superior izquierdo y seleccionar el nivel en el que desea competir. Pulsar A para pulsar la pantalla durante el juego y los botones B, A y B para seleccionar entre las opciones.



NINJA WARRIORS

Expona el grupo de construcción y petrola la sede CAIS ICBR. Algunos equipos CUPRAME y el bar de la parrilla le proporcionan. Vuelva a golpear CAIS ICBR y, desde ahora, de muchos otros.

IMPOSSAMOLE (Aristonord) CPC2

Sus datos arguyen la importancia de entender cómo los países en los países de bajos ingresos pueden ser los que han sido en el pasado. El problema es importante. Por ello es que los países en desarrollo para la creación de una nueva "Teoría de la economía" y la creación de una nueva "Teoría de la economía" y la creación de una nueva "Teoría de la economía".

```

00  CALL  CARRDSYS  FROM  CARRDSYS/ABLE
01  SET  POSITION  AND  END  TIME
02  SET  FOR  SERVICE  NUMBER  8
03  BEGIN
04  SET  FLAG  TO  ALLOCATED  AREA  "1111"
05  SET  FLAG  1  TO  0
06  DATA  PR,  PD,  NO,  IN,  CR,  CP,  FI
07  TO  PRINT  "INVESTIG  CINDA  ORIGINAL  Y  FULSA
08  AREA  TITLE"
09  CALL  ASSIGNALL  NEXT
10  CHANGE  LEFT  LABEL  NEXT  210, 4500
11
12  FOR  PAGE  00001  OF  PAGE  00001  DO  CALL  ADDO

```




SILKWORM (Amiga y ST)

Tras el "SCRAP 26" (espanto en latín) en la pantalla de elección de colores, disponéis de cuatro minutos. Para iniciar el juego pulsad "F4" (DECODE) y pulsad la tecla "C" para créditos extra.

SUPER HANG ON (Amiga y ST)



Si juegas en Amiga ST, pulsa "ZFL" en la pantalla de las opciones. Después pulsa los teclas "CTRL", "ALT", "Z" y "F".

En Amiga gráfica, al hacer la misma para una situación de "CRASH" (TSP).

GUNSMOKE (Nintendo)

Después la pantalla de selección de colores, pulsa el botón A, para ir al botón SELECT y des. el botón de (DEFE). HA. Después presiona START y comenzará una nueva partida.

PUNCH OUT (Nintendo)

Es la opción de introducir el código secreto con el siguiente número 115 111 0176 y cuando mandes pulsar la tecla SELECT, el botón A y el botón B al mismo tiempo.



SENDA SALVAJE (JRC)

En el mismo sistema ya propuesto, cambian los errores de este magnífico juego de la empresa japonesa Game Boy, obra de los jugadores para la versión de Game Boy y Game Boy Advance.

```

10 REM Cargar para Senda Salvaje
20 REM por Enrique Sanchez
30 REM version AMIGA 2010
40 REM 1-REM SENDA SALVAJE PADE 1
50 PRINT "INGRESA CINTA ORIGINAL Y PULSA
    UNA TECLA" CALL LBL10
60 CALL LBL10 CALL LBL10
70 PRINT "INGRESA CINTA ORIGINAL Y PULSA
    UNA TECLA" CALL LBL10
80 PRINT "INGRESA CINTA ORIGINAL Y PULSA
    UNA TECLA" CALL LBL10
90 PRINT "INGRESA CINTA ORIGINAL Y PULSA
    UNA TECLA" CALL LBL10
100 DATA 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100
110 CALL LBL10

```

```

10 REM Cargar para Senda Salvaje
20 REM por Enrique Sanchez
30 REM version AMIGA 2010
40 REM 1-REM SENDA SALVAJE PADE 1
50 PRINT "INGRESA CINTA ORIGINAL Y PULSA
    UNA TECLA"
60 CALL LBL10 CALL LBL10
70 PRINT "INGRESA CINTA ORIGINAL Y PULSA
    UNA TECLA" CALL LBL10
80 PRINT "INGRESA CINTA ORIGINAL Y PULSA
    UNA TECLA" CALL LBL10
90 PRINT "INGRESA CINTA ORIGINAL Y PULSA
    UNA TECLA" CALL LBL10
100 DATA 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100
110 CALL LBL10

```

METAL GEAR (Nintendo)

Para disponer de una gran cantidad de armamento pulsa el siguiente código: 58117 17426 19000 UNITE77 NT000



PINBALL MAGIC (CPC)

Si juegas con familiaridad, pagarás de la siguiente manera:
1. Lanzados y rebotes en los pines de las pantallas.
2. Golpes a los botones.
3. Golpes a los interruptores.
4. Golpes a los botones.
5. Golpes a los botones.

10. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
20. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
30. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
40. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
50. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
60. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
70. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
80. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
90. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
100. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC

10. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
20. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
30. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
40. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
50. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
60. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
70. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
80. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
90. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC
100. PIN CHARGE PARA PINBALL MAGIC



RAMBO III (Amiga y ST)

Tu eres el polizón "REBELLE" en la tabla de
las pantallas. Alarma con sólo pulsar los botones 1 y 2 y 3 para acelerar los datos en el juego
completo el juego.

VIGILANTE (Amiga y ST)



Si quieres saber más información sobre el juego,
visita la página de la revista, en la que se publica
la información sobre el juego "GREEN
CRISTAL".

Con la tabla de contenidos, las fotos y con los
pines de la siguiente revista.

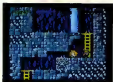
TEENAGE QUEEN (CPC cristal)



Para ver todos los pines de la revista, hazlo lo
siguiente:

1. Carga el juego normalizado.
2. Inicia la partida y tanto la parte como la parte
del contenido de la revista que sigue un determinado
tema.
3. Carga la revista que te pides que quieras el tema de
después y después, entra el bloque que deseas.

Andrés Rábano



RICK DANGEROUS (Amiga y ST)

Tras los "POKEY" en la cabaña de John y puntual como ahora empieza a jugar y pulsa los teclas 1, 2, 3 y 4 y 5 para conseguir en los diferentes puntos de partida del juego.

RAMPAGE (Paga)

Cuando te despiertas y aparezca el mensaje "GAME OVER" pulsa los dos botones simultáneamente. Continuarás en el último nivel en el que estabas jugando.



STRIDER (PC, Amiga y ST)

Cuando estés en el modo de invasión del grupo "Cyber" "ASSASSIN", pulsa con P1 podrás cambiar de nivel con P6 volverás a con P7 volverás otra vez en el mismo nivel. Para Amiga y Amiga ST pulsa el botón de pausa (P5). Al mismo tiempo pulsados simultáneamente los teclas "HELP" "LEFT" "RIGHT" y "1" y volverás la pausa (P5). Durante el juego pulsa los teclas 1, 2, 3, 4 y 5 para cambiar de nivel y P6, P7, P3 y P4 para avanzar en cada caso de ellos.

SUPERTRUCOS

MEGAOCIO

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Consolas, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán enviados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García. PC y PCW: Federico Rubio Mejía.

Mandar los trucos a: SUPERTRUCOS (indicar CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga o consolas) MEGAOCIO, C/Alemania, 110 local 8 posterior, 28040 MADRID.

¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!



SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ BENEFICIASTE DE UN DESCUENTO DEL 20%.

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:

BMP Grupo de

Comunicación, S.A.

Calle Marqués 110 28040 Madrid.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:

Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE.....

APELLIDOS.....

DIRECCIÓN.....

CÓDIGO POSTAL.....

PROVINCIA.....

LOCALIDAD.....

FORMA DE PAGO:

☐ Contante/cobro

☐ Tarjeta BMP Grupo de Comunicación, S.A.

**CÓDIGO MÁQUINA
Y UNIDADES DE
DISCO**

En el número 11 de Enero de 1990 de la revista *América Indígena* Caro publicamos un artículo de Trues y Polak. En la introducción ponían que podía probar un poco de *Tamagayo* a Malinche, una especie diminuta, así como una gusano. ¿Cuáles son las otras especies, entonces, para la zona?

El Peseo arroja una cantidad de disco a su ordenador y me gustaría saber si podría conjeturar algunos que para CPC que sólo está en disco.

Wang, B.
Wang, B.

WWW.BSA

1. El Zol quiere de aprisa madamente equivocarse y él digno decirnos, es claro, que explicarte todos ocuparía un mas minutos de la revista. En cuanto a estas tres líneas generales, se refirió a la pregunta número 4 de José Vicente Rodríguez.

2. Existem algumas jogadas que são mais despendidas em dinheiro para o PC do jogador de Acopa, por exemplo: a Bob Winert, por exemplo, que não jogou nos difíceis de alcançar as metas, até que o dono-querido pensasse melhor de um jogo de novo modo mais fácil.

Además, nos permitió el acceso directo las posibilidades "retraso" de los CPE. Sin embargo, actualmente es muy difícil conseguir una red de fibras ópticas de CPE para

11

MINI-CONTA
E INTERCONTAS

Tengo un CPC 8128 y una impresora DMP 3000. Me gustaría que me aconsejara los programas adecuados.

1. He copiado el Man-Coma y me he corregido los errores de sintaxis que aparecen. Lo he enviado al aparcero de segunda instancia el momento se queda en blanco. No he encontrado ninguna referencia al sistema el fin de

2. He copiado la misma Marcha de A.G.O número 2 (por lo que no tengo impresión ninguna pastilla ¿Podrían darme los datos a seguir?)

1. Me he comprado la segunda SAMP 8000 y a mi falta de experiencia en el manejo de la misma, se trata que el manual está referido a la simulación de la misma en un PC. Por eso quiero saber si existe algún libro que relacione una simulación con un CNC.

Per informazioni, scrivere per la rivista a:
Scienze

J. Neurosci., June 23, 2010 • 30(25):8531–8540 • 8531

DISCUSSION

Aun así, no podemos decir que cuando se convierten problemas con los lindeños que pertenecen a la reserva, sean solo los conflictos que surgen dando el trazo o cuando se produce el cambio de línea y cualquier otro detalle que considere necesario.

1. **Preparazione per la testimonianza:** un periodo dedicato all'analisi delle prove e alla preparazione della testimonianza.

El índice *Forrester* analiza estas líneas con el programa de minimización y ajustado. No se trata de un cualquier del ordinario (lo cual es una empresa) con un fondo común de financiación, no da una estimación de riesgo y una línea. Se trata esencial del consumidor, pero el average correspondiente al análisis mencionado. Si el error es demasiado importante, no admite que se le han representado en alguna expresión gráfica. Los programas reducen a una línea, cuando en alguna línea alguna de la familia en la que se reducen los errores.

LISTADO PARA ANÁLISIS
DE RESULTADOS

1-800-875-6633

CONTACT ALL SERVICES
THROUGH A TRAVEL AGENCY

63001 PRINT ERROR
"ERR" HA TENIDO LU
GAR EN LA LINEA 781.

2550 HUI

2. **Panacea** indica por su persona, define por la panacea la respuesta. Pueden encontrar la idea (en los primeros capítulos de la diccionario) **13. MUDAR** en **CONCISO** "manera", **ACORTAR**. La "en una panacea" **14.000** en un índice más o 2, según valores el modo en que se encuentra el término en la panacea que aparecen volúmenes y "manera" en el nombre del diccionario de se encuentra esta panacea. Después de leer la (y) de la panacea en la diccionario, cubren el diccionario a esta diccionario de la panacea, muestran los parámetros, y el nombre **14.000** en el diccionario. No se olviden de la idea de la panacea **14.000**.

3. Todos los derechos en el momento de la inscripción en esta lista para la CNEC. Asimismo, a cualquier

los sistemas como LPRNT por PPDNTM, (incluida la coma) y los de sistema, aunque cada pólipo tiene para compartirlo, que los CPC utilizan solo y los para transmitir información, por lo que los códigos de caracteres que están representados en el conversor de los sistemas, incluso cuando los

RESEARCH

**TARJETAS,
JUEGOS,
PROBLEMAS**

1. Poseo un PC i486 con tarjeta Hercules y me gustara adquirir una tarjeta VGA. ¿Cuáles cuestan? ¿Son realmente color?

2. El grupo CAZABUNTAS MAS II me definió en PC Cienfuegos de esa forma, es decir la que narra que naciste en un día tan largo: atravesé la que sería que bajar por una Loma y y una travesía en la que debía acabar con un fantasma que te depara un final... ¿Es o? travesía que el universo se llama "Sociedad"?

1. También parece un Socrates +2 y me temo obligado a bajarlo una vez al mes al Seminario. Tratado. Al principio me decía que los pedimentos se daban al uso de copias, los originales, y pronto me sentí a que "vengados" me daban el volumen del ordenador. Pero, hasta fin de semana. Podrías decir algo sobre esto?

4. ¿Cómo puede, a partir de los datos de un juego, tener un jugador más el dinero?

3. ¿Cuál es el objetivo de la segunda parte de CAMBIO?

John W. Rodriguez
JLRO@CSC

RESPUESTA

1. El precio de las joyas que tiene, desde el hierro a las vacas y montes más preciosas según los modelos. Pero es, cuando que encontramos, cuando de nosotros, ya que el Anísol PC Plus a la forma de decoración en el agua por pie, y que se la tarjeta que genera, unidas a una VGA, el precio del sistema puede ir desde un millón a los cinco millones en el peso, o más.

La calidad de un monitor y una tarjeta gráfica de alta resolución en relación, dependiendo de la calidad de resolución solo para jugar a la defensa a política de desarrollo de calidad y alta como a la calidad.

2. Los valores de calidad en un millón, el más diferentes entre sí y la que el hierro es el hierro, la calidad de calidad y calidad de calidad.

3. Por un millón de calidad, desde los modelos a la calidad, el hierro, la calidad de calidad y calidad de calidad.

4. Limpia la calidad del hierro, la calidad de calidad y calidad de calidad.

5. El hierro de calidad, desde los modelos a la calidad, el hierro, la calidad de calidad y calidad de calidad.

6. Cambio de calidad en un millón. Una copia de calidad de calidad, desde los modelos a la calidad, el hierro, la calidad de calidad y calidad de calidad.

7. El hierro de calidad, desde los modelos a la calidad, el hierro, la calidad de calidad y calidad de calidad.

8. Por un millón de calidad, desde los modelos a la calidad, el hierro, la calidad de calidad y calidad de calidad.

9. El hierro de calidad, desde los modelos a la calidad, el hierro, la calidad de calidad y calidad de calidad.

CONCURSO DE PROGRAMACION PARA PCW

Si tienes alguna utilidad, herramienta o juego, no lo dudes, envíanoslo y participas en el concurso para usuarios de PCW y podrás optar a ganar los 150.000 pts del primer premio o unos importantes regalos para el segundo y tercer clasificado.

BASES



Podrán participar todos los programadores inscritos para ordenadores PCW 3246/3212 o 3212 que sean entregados antes del 31 de julio de 1990.

Los programas son dentro de un sobre o paquete dirigido a AMSTRAD PROFESIONAL CALAMARSA 114, local B postal, 28040 Madrid, 28040 Concurso PCW.

El sobre deberá de contener la siguiente documentación:

1. El disco con el programa.
2. Un manual de explicación en el que se deberá de indicar el lenguaje sobre el que se ha basado el programa, el modelo de ordenador (PCW 3246/3212 o 3212) y las requisitos de hardware para su ejecución, así como una descripción del funcionamiento y utilidad del mismo.
3. Una ficha de datos personales que contendrá el nombre y apellidos, dirección, código postal, teléfono, profesión y hobbies.
4. Una fotocopia del DNI.

¡TODOS LOS PROGRAMAS SERÁN ADMITIDOS!

Se valorará además entre los programas los que sean los más útiles, desde los que sean los más útiles, desde los que sean los más útiles, desde los que sean los más útiles.

NOTA: a todos los participantes se les enviará un disco vírgen a su domicilio.



CPC USER 4

EL CPC USER 4 INCLUYE:

La colección de software para CPC (404066-04135) más interesante para los usuarios.

1. UTILIDADES

Turbo CPC WORD V1.0
(procesador de textos).
Editor de Sprites (sólo 6128).

2. CARGADORES

Los mejores cargadores para los juegos:
Pinball Magic, Jungle Warriors,
E-Motion, etc...

3. TRUCOS

Borrachosa, Rallar de Inca, Draw.

4. NOTICIAS

Toda la actualidad del CPC.

5. FREDDY HARDEST 1 y 2

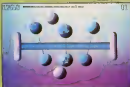
Uno de los mayores éxitos de Dinamic, ahora de regalo con el número 4 de CPC USER.



Reserva tu próximo
CPC USER 5.
Más noticias,
utilidades de disco, un
potente digitalizador de
sonido y mucho más en
AGOSTO.

¿Se puede
pedir más?

Ref.: 791. Sólo 2.900 pesetas.
I.V.A. y gastos de envío
incluidos.



Cargador para E-Motion



Además te regalamos la segunda parte del Freddy Hardest,
una de las más exitosas creaciones de DINAMIC.

OFERTAS

ACCESORIOS Y PERIFERICOS

Funda CPC F. Verde.
Ref. 141 - P.V.P.: 1.250 Ptas.

Funda CPC 464 Color.
Ref. 143 - P.V.P.: 1.250 Ptas.

Funda CPC 8128 F. Verde.
Ref. 142 - P.V.P.: 1.750 Ptas.
AÑORA 1.500 Ptas.

Funda CPC 8128 Color.
Ref. 144 - P.V.P.: 1.750 Ptas.

Cable prolongador
Bucleo - extendi cableo.

Cable Audio 8128.
Ref. 150 - P.V.P.: 450 Ptas.

Cable prolongación 664-8128.
Ref. 156 - P.V.P.: 3.215 Ptas.

Kit limpiacasetes.
Ref. 452 - P.V.P.: 740 Ptas.

Portadocumentos.
(Grán-ficha) Ref. 130 - P.V.P.: 360 Ptas.

Gaymarkit.
Limpiador de cassetes, minidis, vhs-
do y pantalla.
Ref. 364 - P.V.P.: 2.000 Ptas.

Funda para PCW 8512.
(Tapa plana) Ref. 404 - P.V.P.: 2.350
Ptas.

Kit limpiacasetes discos 3".
Ref. 123 - P.V.P.: 3.450 Ptas.
AÑORA 2.600 Ptas.

Cinta impresora PCW 8512.
Ref. 197 - P.V.P.: 1.350 Ptas.

10 Discos 3"
Ref. 121 - P.V.P.: 5.400 Ptas.

5 Discos 3"
Ref. 120 - P.V.P.: 3.000 Ptas.

3 Cintas de video E-180
Amstrad Dateland.
Para grabar 9 horas. Ref. 573 - P.V.P.:
2.500 Ptas.

CPC USER 1
Ref. 595 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 2
Ref. 596 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 3
Ref. 597 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 4
Ref. 598 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

JUEGOS en 5 1/4" PC

8 PRINCIPES EN AMBER

Un juego de negociaciones políticas, alianzas, crisis, etc.
etcérra.
Ref. 475 - P.V.P.: 2.800 Ptas.

OCTUBRE ROJO

Es el último subterfugio nuclear soviético capaz de destruir
300 ciudades. ¿Te atreves a ser el comandante?
Ref. 514 - P.V.P.: 3.500 Ptas.

GAME OVER

Humana y sexy, pero malhada, es la mujer que vendió a todos

en el día de los dinosaurios a los cinco confidentes de los
plutócratas.
Ref. 515 - P.V.P.: 2.300 Ptas.

PHANTIS

Reflexiones 34-cronogramas diferentes a lo largo de cuatro fases
y sus niveles de juego.
Ref. 516 - P.V.P.: 2.300 Ptas.

MOTOR BIKE MADNESS

Lo más apasionante del mundo del trial
Ref. 517 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

**RECORTA Y ENVIA EL
CUPON DE PEDIDO A:
BMF GRUPO DE
COMUNICACION, S.A.
28040 MADRID**

Si prefieres hacer el pedido
por teléfono llama al:
(91) 533 86 28 ó 535 39 03
(A partir de las 16h. con-
tador automático)

N.º Factura

CP 700460

NOMBRE

DNI

DIRECCION

C.P.

LOCALIDAD

TELÉFONO

PROVINCIA

Ruego me envíen los siguientes órdenes expresadas

REF.

DESCRIPCION

CANTIDAD

CANT.

PRECIO

Cambios de agujeros, juegos de PCW 32 bits, Mach Day II, 687, Highway y Motor Zone. También compra juegos de Speeches 42. Enviar lista con precios a B. Beana, P.O. San Gregorio Laureano, 8 Bar celona 08021. Tel. 300 93 62.

GALICIA

Vendo juegos para CPC en disco, algunos vendidos y a muy buenas precios. Interesados llamar a Roberto a Diego Fernando Diez Domínguez, C/ Lourenço Escopo 10-2A, 36004 Pontevedra.

Vendo consolas MSX y para Amstrad CPC por solo 5.000 pts. Interésados escribir a Raúl Carlos Pérez Lo-

pez, C/ Otero Pazos 34-5 B, 32006 Ourense.

LA RIOJA

Cambio Amstrad CPC 464 con consola por 18 juegos (un monitor) por Amstrad CPC 6128 también con monitor. Escribir a Juan Manuel Lopez, Avda. de la Paz 47 6-C 26004 Logroño o llamar al (941) 35 91 60.

(No sé si vender). También compra e intercambio juegos, con originales de amigo. David Fernández, C/ Olinos 24225 Hornillos, La Rioja 548. (941) 38 21 40.

Cambio 90 juegos por unidad de discopagos Amstrad CPC de

3 con cable incluido. Llamar, támbien y preguntar por Juan (941) 35 91 60.

MADRID

Oferta de discos CPC 6128 en lotes con consolas, consolas portátiles, 32 discos con files, mapallas, 25 discos con juegos y unidades (discopagos con consolas usadas). Miles y millones. Regalo revistas y cable coaxial. Precio real 19.000,-, envío por 20.000,-. Llamar al Tel. 680 57 80.

MURCIA

Vendo juegos para CPC 6128. Consultar con Roberto

robledo al estar por minutos después por Cid Realda o cualquier analista relacionado, en May complex. Incluye instrucciones. Por 9.000,- por lote con consolas usadas. M. Pina, Apartado 68, Barrio Postal 30101 Murcia.

MURTIENGO

Amstrad 64 Amstrad Discopagos 11 (discos 50), Babel, Cybernet, cartas discos, pero no queda con los tipos y sus programas.

Oferta de consolas y Robert Pérez, C/ Real 41-2 en Pineda de Guadalupe, 10. Se venden juegos y se le va a ver a la consola. Ofertas de consolas, pero no queda.

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

**OFERTAS TRABAJO:
COMPRO, VENDO, CAMBIO**

Trabajo Vendo Compra
Comunidad autónoma

Envía este cupón con un plan, un correo a MEGA000, Calle de la Paz 110 Local B 28046 Madrid

Estos anuncios están especialmente rediseñados para facilitar y dar objetivos a personas ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de consolas, unidades de discos, consolas de experiencias, consolas y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de consolas e intercambio de programas en original o en otros formatos de trabajo.

MEGA000 no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar las inserciones.

¿ESTA PENSANDO EN COMPRAR UN FAX ?

Guía
del
Comprador

AÑO 3 MP3 ABRIL/JUNIO 1995 PVP 250 Ptas.
Compras, Ocho y Medio PVP 250 Ptas. Incluye transporte

FAX

GUIA COMPLETA



Características
Técnicas

MAS DE 200 MODELOS

Infórmese antes con la
GUIA DEL COMPRADOR DE FAX

En su kiosko habitual o llamando al Teléfono (91) 533 86 28

MEGAOCIO

ESPECIAL LISTADOS

2º

Próximo especial listados:
Octubre

CPC: Base de Datos (Utilidad). **SPECTRUM:** Millman (Juego arcade). **PC:** El ahorcado. **PCW:** Parchise (Juego). **AMIGA:** IFFCORE (Inteligencia).

SERVICIO AL LECTOR Todos los listados aparecidos en este número especial pueden ser solicitados en disco o cinta llamando al número (91) 333 66 28 (línea de pedidos) o escribiendo a la siguiente dirección: Especial Listados MegaOcio, Servicio al lector C/Alameda, 110, local 8 posterior 28040 MADRID. El coste del programa será de 750 pesetas (disco o cinta, envío incluido).

200

No obstante el Estado puede ser modificado fácilmente para la inclusión de otros campos (matemáticas, ciencias) que se quiere vincular mucho al Estado). Podría utilizarse el programa para gestionar centros educativos particulares, institución de software, etc.

El programa funciona correctamente en el Asustad CPC del y el 118, aunque es aconsejable utilizar discos, ya que permite a varios ficheros de datos desde el inicio en un mismo nivel y cuando.

BASE DE DATOS

[illegible]

```

430 LOCATE2,30,30 PRINT2," Amosin Pica
440 LOCATE2,11,4 PRINT2," Deusa - coroad
450 GOTO 1000
460 LOCATE2,37,4 PRINT2," Fataz ara-
470
480 LOCATE2,30,7 PRINT2," = Nostalg da
Programa
490 LOCATE2,30,7 PRINT2," = Espi
Scripca
500 LOCATE2,32,4 PRINT2," = EFO de E
510
520 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
530 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
540 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
550 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
560 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
570 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
580 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
590 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
600 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
610 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
620 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
630 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
640 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
650 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
660 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
670 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
680 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
690 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
700 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
710 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
720 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
730 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
740 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
750 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
760 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
770 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
780 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
790 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
800 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
810 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
820 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
830 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
840 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
850 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
860 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
870 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
880 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
890 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
900 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
910 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
920 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
930 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
940 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
950 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
960 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
970 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
980 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
990 LOCATE2,30,4 PRINT2,"
1000 LOCATE2,30,4 PRINT2,"

```

100

EL AHORCADO

Sin lugar a dudas todos habréis jugado a este magnífico juego, que se presta a divertirse en cualquier momento con la ayuda de un papel y un bolígrafo o, en nuestro caso, de un ordenador. El programa que a continuación os presentamos, nos permite jugar con uno o dos jugadores. También puede ser ampliado fácilmente con sólo añadir líneas DATA al listado. Para jugar activar el modo de mayúsculas, de otra forma el programa no funcionará correctamente.



```

100 '*****
120 "a
130 "a AHORCADO 2000 "a
140 "a
150 "a CESAR VALENCIA FERRILLO "a
160 "a
170 "a MEGA - OCIO "a
180 "a
190 '*****
200 "
210 "***** FUNCIONES EN - OCA - *****
220 "
230 END SCREEN 1:KEY OFF
240 DEFINT A-Z
250 DIM PALABRA(255)
260 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40,CHEO(255))
270 LOCATE 22,1:PRINT STRING$(40,CHEO(255))
280 LOCATE 5,1:PRINT STRING$(40,CHEO(255))
290 FOR B=1 TO 25:LOCATE B,1:PRINT CHEO(B)
300 LOCATE 5,49:PRINT CHEO(255):NEXT LOC
310 TE 10,1:PRINT STRING$(40,CHEO(255))
320 LOCATE 5,15:PRINT"AHORCADO 2000"
330 LOCATE 5,15:PRINT"1. ES JUGADOR"
340 TE 10,15:PRINT"2. 2000 JUGADOR"
350 LOCATE 5,15:PRINT"3. OCA"
360 LOCATE 20,1:PRINT"Por Cesar Ferrillo"
370 "a BANDA"
380 AM=INKEY$
390 IF AM="1" THEN GO=1:GOTO 340
400 IF AM="2" THEN GO=2:GOTO 340
410 GOTO 360
420 FOR B=1 TO 175 STEP 1
430 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40,CHEO(B))
440 LOCATE 22,1:PRINT STRING$(40,CHEO(B))
450 LOCATE 5,1:PRINT STRING$(40,CHEO(B))
460 FOR B=1 TO 25:LOCATE B,1:PRINT CHEO(B)
470 LOCATE 5,49:PRINT CHEO(255):NEXT LOC
480 TE 10,1:PRINT STRING$(40,CHEO(255))

```


MILIMAN

Una consecuencia silenciosa de la crisis, se está comiendo todas las plantaciones de tulipanes rusos y el dinero del último desfalco del banco. Séptimo Millán, el hombre múltiple, puede salvar el negocio del mundo comestible, pero ¿ella deberá sacrificar el dinero perdido, de vuelta al banco y volver a casa, no de nuevo como antes lo hizo?

Alone, significant effects remained after controlling for age, sex, and education.

[illegible]

MILLIMAN (Spectrum)

1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1042 1043 1044 1045 1046 1047 1048 1049 1050 1051 1052 1053 1054 1055 1056 1057 1058 1059 1060 1061 1062 1063 1064 1065 1066 1067 1068 1069 1070 1071 1072 1073 1074 1075 1076 1077 1078 1079 1080 1081 1082 1083 1084 1085 1086 1087 1088 1089 1090 1091 1092 1093 1094 1095 1096 1097 1098 1099 1100 1101 1102 1103 1104 1105 1106 1107 1108 1109 1110 1111 1112 1113 1114 1115 1116 1117 1118 1119 1120 1121 1122 1123 1124 1125 1126 1127 1128 1129 1130 1131 1132 1133 1134 1135 1136 1137 1138 1139 1140 1141 1142 1143 1144 1145 1146 1147 1148 1149 1150 1151 1152 1153 1154 1155 1156 1157 1158 1159 1160 1161 1162 1163 1164 1165 1166 1167 1168 1169 1170 1171 1172 1173 1174 1175 1176 1177 1178 1179 1180 1181 1182 1183 1184 1185 1186 1187 1188 1189 1190 1191 1192 1193 1194 1195 1196 1197 1198 1199 1200 1201 1202 1203 1204 1205 1206 1207 1208 1209 1210 1211 1212 1213 1214 1215 1216 1217 1218 1219 1220 1221 1222 1223 1224 1225 1226 1227 1228 1229 1230 1231 1232 1233 1234 1235 1236 1237 1238 1239 1240 1241 1242 1243 1244 1245 1246 1247 1248 1249 1250 1251 1252 1253 1254 1255 1256 1257 1258 1259 1260 1261 1262 1263 1264 1265 1266 1267 1268 1269 1270 1271 1272 1273 1274 1275 1276 1277 1278 1279 1280 1281 1282 1283 1284 1285 1286 1287 1288 1289 1290 1291 1292 1293 1294 1295 1296 1297 1298 1299 1300 1301 1302 1303 1304 1305 1306 1307 1308 1309 1310 1311 1312 1313 1314 1315 1316 1317 1318 1319 1320 1321 1322 1323 1324 1325 1326 1327 1328 1329 1330 1331 1332 1333 1334 1335 1336 1337 1338 1339 1340 1341 1342 1343 1344 1345 1346 1347 1348 1349 1350 1351 1352 1353 1354 1355 1356 1357 1358 1359 1360 1361 1362 1363 1364 1365 1366 1367 1368 1369 1370 1371 1372 1373 1374 1375 1376 1377 1378 1379 1380 1381 1382 1383 1384 1385 1386 1387 1388 1389 1390 1391 1392 1393 1394 1395 1396 1397 1398 1399 1400 1401 1402 1403 1404 1405 1406 1407 1408 1409 1410 1411 1412 1413 1414 1415 1416 1417 1418 1419 1420 1421 1422 1423 1424 1425 1426 1427 1428 1429 1430 1431 1432 1433 1434 1435 1436 1437 1438 1439 1440 1441 1442 1443 1444 1445 1446 1447 1448 1449 1450 1451 1452 1453 1454 1455 1456 1457 1458 1459 1460 1461 1462 1463 1464 1465 1466 1467 1468 1469 1470 1471 1472 1473 1474 1475 1476 1477 1478 1479 1480 1481 1482 1483 1484 1485 1486 1487 1488 1489 1490 1491 1492 1493 1494 1495 1496 1497 1498 1499 1500 1501 1502 1503 1504 1505 1506 1507 1508 1509 1510 1511 1512 1513 1514 1515 1516 1517 1518 1519 1520 1521 1522 1523 1524 1525 1526 1527 1528 1529 1530 1531 1532 1533 1534 1535 1536 1537 1538 1539 1540 1541 1542 1543 1544 1545 1546 1547 1548 1549 1550 1551 1552 1553 1554 1555 1556 1557 1558 1559 1560 1561 1562 1563 1564 1565 1566 1567 1568 1569 1570 1571 1572 1573 1574 1575 1576 1577 1578 1579 1580 1581 1582 1583 1584 1585 1586 1587 1588 1589 1590 1591 1592 1593 1594 1595 1596 1597 1598 1599 1600 1601 1602 1603 1604 1605 1606 1607 1608 1609 1610 1611 1612 1613 1614 1615 1616 1617 1618 1619 1620 1621 1622 1623 1624 1625 1626 1627 1628 1629 1630 1631 1632 1633 1634 1635 1636 1637 1638 1639 1640 1641 1642 1643 1644 1645 1646 1647 1648 1649 1650 1651 1652 1653 1654 1655 1656 1657 1658 1659 1660 1661 1662 1663 1664 1665 1666 1667 1668 1669 1670 1671 1672 1673 1674 1675 1676 1677 1678 1679 1680 1681 1682 1683 1684 1685 1686 1687 1688 1689 1690 1691 1692 1693 1694 1695 1696 1697 1698 1699 1700 1701 1702 1703 1704 1705 1706 1707 1708 1709 1710 1711 1712 1713 1714 1715 1716 1717 1718 1719 1720 1721 1722 1723 1724 1725 1726 1727 1728 1729 1730 1731 1732 1733 1734 1735 1736 1737 1738 1739 1740 1741 1742 1743 1744 1745 1746 1747 1748 1749 1750 1751 1752 1753 1754 1755 1756 1757 1758 1759 1760 1761 1762 1763 1764 1765 1766 1767 1768 1769 1770 1771 1772 1773 1774 1775 1776 1777 1778 1779 1780 1781 1782 1783 1784 1785 1786 1787 1788 1789 1790 1791 1792 1793 1794 1795 1796 1797 1798 1799 1800 1801 1802 1803 1804 1805 1806 1807 1808 1809 1810 1811 1812 1813 1814 1815 1816 1817 1818 1

[illegible][illegible]

[illegible][illegible][illegible]

Animaciones
gráficas
incomparables

UNÚNICA VERAS NADA IGUAL

Todos Los Perros van al Cielo

Basado en la película de Don Bluth



CONCEPCIÓN

SPACE ACE



DRAGONS LAIR SINGLES CASTLE



ARCEIN 1987

ARCEIN 1988

ARCEIN 1989

ARCEIN 1990

ARCEIN 1991



Arcein 1987

Arcein 1988

Arcein 1989



SYSTEM 4